


CONRAD EDITORA






# Nintendo® WORLD

# tá na mão!

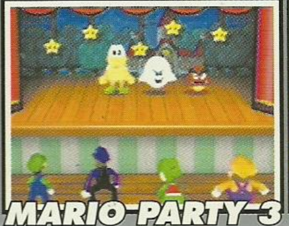
DETONAMOS!
CONKER'S BAD FUR DAY
POKéMON STADIUM 2




## GAME BOY ADVANCE

**o novo portátil chegou para destruir!**

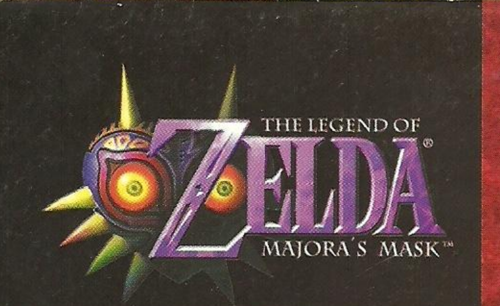

ALONE IN THE DARK


MARIO PARTY 3


CONTRA


TONY HAWK 2 GBA


nº 32 abril 2001
R$ 4,90 ISSN 1516-1892
00032
9 771516 189008


THE LEGEND OF
ZELDA
MAJORA'S MASK™




08




Só Para
NINTENDO 64

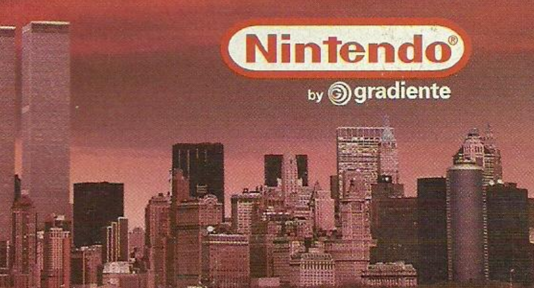





PIOR QUE O PESO DO MUNDO EM SUAS COSTAS
É O PESO DA LUA.

72 HORAS. 24 MÁSCARAS. 1 LUA. O MUNDO DEPENDE DE VOCÊ.

Nintendo®
by gradiente



# EDITORIAL

Você reparou bem na capa desta edição, certo? Sim, é ele mesmo! Após longos meses de espera, finalmente colocamos as mãos no Game Boy Advance. Recebemos o nosso no dia do lançamento no Japão, e foi aquela festa na redação: era todo mundo em cima, querendo dar uma olhadinha, matar a curiosidade e curtir um tempo na boa companhia de Super Mario, F-Zero e outros games legais. E como ninguém aqui é egoísta, resolvemos saber também a opinião do público. É por isso que na matéria principal desta edição temos, além da avaliação minuciosa de nossa equipe, as palavras de uma galera bem variada, que curte games, igual a você.

Em dois meses, o Game Boy Advance será lançado no Brasil, e aí será sua vez de comprovar o que estamos dizendo. Ele é moderno, bacana, divertido, enfim, um item totalmente obrigatório para quem curte de verdade jogar video games. E se você está lendo esta revista, é porque certamente leva games a sério – então o GBA foi feito para você. Essa é só mais uma prova concreta do potencial da Nintendo para criar os melhores video games do mundo.

Mas a revista se chama Nintendo World – e não Game Boy World –, então também temos que dar atenção aos outros consoles Nintendo. Detonamos por completo os dois lançamentos do momento: o Eric destruiu tudo em Pokémon Stadium 2, enquanto o Ronny teve o privilégio de curtir uma balada com Conker em Bad Fur Day. Também aproveitamos um belo dia de sol para fazer uma visitinha ao escritório da Ubi Soft em São Paulo, e acabamos conseguindo uma bela entrevista com o gerente de projeto de F1 Racing Championship. O Rubinho pode ter se dado mal na corrida de Interlagos, mas com as dicas que apresentamos na página quarenta você não vai ficar na mão.

Mas antes de cair matando no seu N64, dê uma boa lida na matéria "Os selos da diversão", na página dezesseis. Ali, explicamos tudo sobre os selinhos que orientam para qual idade cada game é recomendado. Vale a pena conhecer como esse esquema funciona. E há, claro, as novidades e coisas legais de sempre: novos Pokémon e Street Fighter no Hot Shots, Marcos Mion no "Meu Nintendo", os novos Zelda e Mario Party 3 no Preview, a série Contra no Super Classics e até uma promoção bacana para você ganhar um aparelho de DVD novinho! E mês que vem, embarcamos direto e reto para Los Angeles para a cobertura da E3. Não vai sobrar pedra sobre pedra!

Pablo Miyazawa






CONRAD EDITORA

*André Forastieri e Rogério de Campos*
Diretores Editoriais

*Cristiane Monti*
Diretora Executiva

*Sérgio Monteiro*
Diretor Comercial

Nintendo WORLD

EQUIPE JORNALISMO
Editor-chefe
*Odair Braz Junior*

REDAÇÃO
Editor
*Pablo Miyazawa*

Editor Contribuinte
*Eduardo Trivella*

Editor Assistente
*Ronny Marinoto*

ARTE
Editor de Arte Sênior
*José Carlos Assumpção*

Chefe de Arte
*Leonardo Nery Protti*

•

Assistente Editorial/Revisão
*Sandra Martha Dolinsky*

Colaboradores
*André Moreira, Cassiano Barbosa, Cleiton Campos, Eric Araki, Ivan Cordon, Renato Siqueira (textos), Denis Rodriguez, Lya PYN (fotos)*

Conselho Editorial
*Alexandre Linares*
*José Carlos Assumpção*
*Odair Braz Junior*
*Priscilla Santos*

•

ADMINISTRAÇÃO
Coordenadora de Administração
*Solange Reis*

Coordenador de Produção
*Ed Wilson Dias*

Coordenador de Pessoal
*Marco Sá Pelegrini*

Suporte Técnico
*William Domingos*

Atendimento
*Fabíola Barcellos*
*Melissa Martins*
*Fone: (11) 279-9355*

•

*Lúcia Machado*
Conselheira

PUBLICIDADE
*LM&X – Fone/Fax (11) 3865-4949*
*Rua Cardoso de Almeida, 60*
*cj. 162 – São Paulo/SP*

•

**CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.**
*Rua Maracaí, 185 – Aclimação*
*CEP 01534-030 – São Paulo/SP*
*Fone: (11) 279-9355 – Fax: (11) 3341-7752*
*conrad-editora@uol.com.br*

Fotolitos Open Press
Impressão Plural • Distribuição Dinap

Visite nosso site:
www.nintendoworld.com.br



Você deve ter notado que nosso brother Pikachu não dá as caras há um bom tempo neste espacinho. Apesar dele não ser o personagem principal de Stadium 2, seu carisma e popularidade permanecem intactos. E é por isso que ele merece esta pequena homenagem. Pika pi!!!

# ÍNDICE



## FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

**POWER LINE – DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS**
Tel: (11) 3814-8044

**BIT – ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO**
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

**REVISTA NINTENDO WORLD**
Tel: (11) 279-9355
Cartas: Rua Maracai, 185 – Aclimação, São Paulo/SP – CEP: 01534-030
e-mail: redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

**NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR**
Tel: (11) 279-9355
Fax: (11) 3341-7752
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

**ASSINATURAS**
Tel: (11) 3237-3216 (das 8h30 às 17h30)

**WEB**
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

**Bate na palma da mão: é o nosso critério de avaliação!**

**Gráficos** – É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
**Jogabilidade** – É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
**Som** – São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
**Diversão** – É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
**Replay** – É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e divídos por dez. Qualquer coisa, é a mesma coisa!





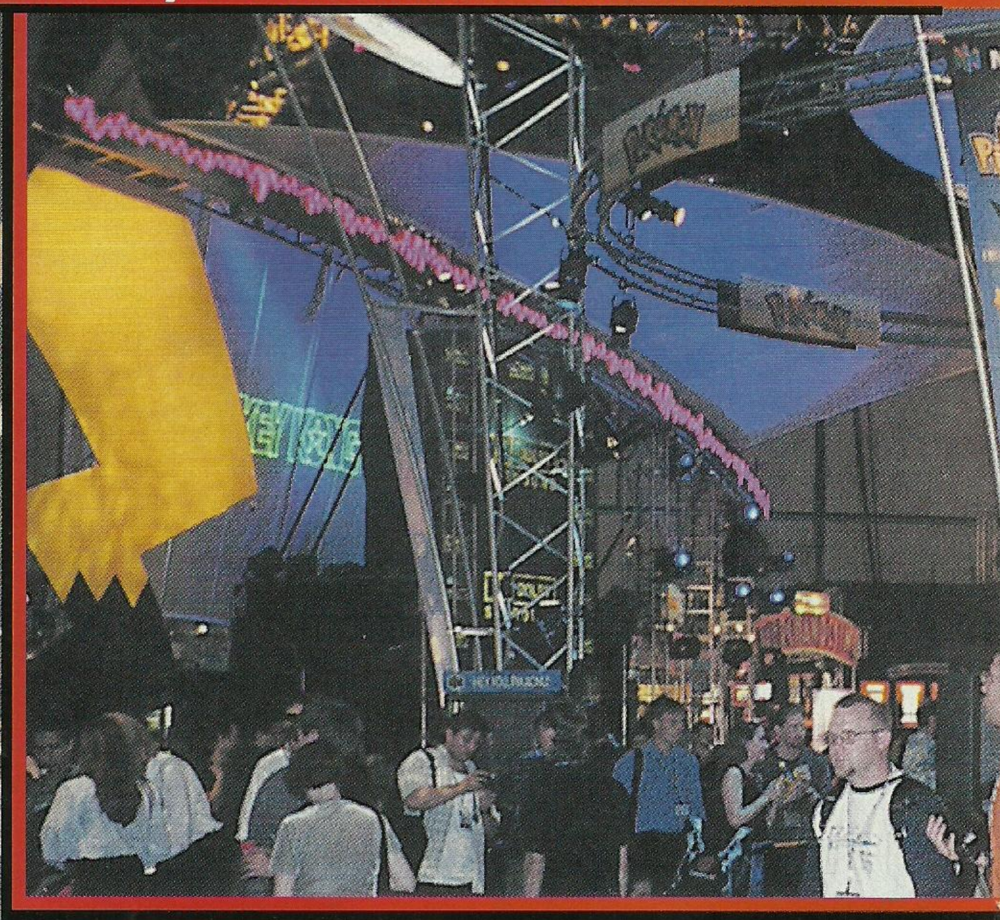



# É UM, É

**O maior evento do mundo dos video games começa no mês que vem. E é claro, a Nintendo World estará lá!**

Dessa vez, o planeta vai tremer. Calma, não é nenhum desastre natural ou invasão alienígena chegando por aí. É que estamos a menos de um mês para o início da E3 (Electronic Entertainment Expo), a maior feira de video games do mundo. O evento acontece todos os anos nos Estados Unidos, (mais precisamente em Los Angeles), num pavilhão gigantesco chamado L. A. Convention Center, onde reúnem-se todas as Softhouses e maiores fabricantes de games em atuação no momento. E é pra lá que todo mundo leva suas novidades, os últimos lançamentos, projetos em desenvolvimento e novas tecnologias. Claro que tudo visando a diversão de jogadores bacanas como nós e você.

E esse ano o bicho vai pegar. Por quê? Porque todas as grandes empresas concorrentes estarão chegando com artilharia pesada e cartas na manga. Mas se eles vêm quentes, a Nintendo também está fervendo. Afinal, nada menos do que o GameCube em pessoa estará jogável em toda a sua magnitude. Além dos primeiros jogos do novo console, haverá a total consagração do Game Boy Advance, o portátil de 32 bit que já invadiu o Japão (veja matéria na página 24).






**No alto, vista geral do estande da Nintendo, na E3 2000. Ao lado, a entrada do L. A. Convention Center**

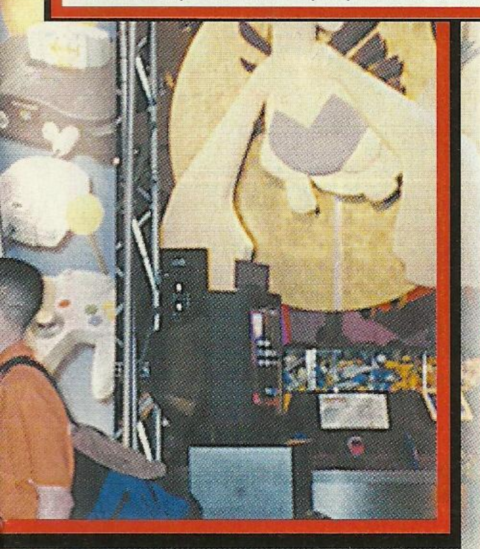
# DOIS, E3!

## Cobertura total

A Spaceworld, que é a feira japonesa exclusiva da Nintendo, foi o único evento onde a cara do console sucessor do N64 foi mostrada. E mesmo quem esteve presente à feira (como a equipe da Nintendo World) não pôde jogar, mas apenas ver algumas imagens em vídeo. Agora, na E3, muita gente poderá, enfim, colocar a mão na máquina e sentir de perto toda sua capacidade. Afinal, este será o aguardado momento em que a Nintendo irá apresentar as primeiras demos jogáveis dos games que invadirão o mundo inteiro no final do ano. E todo mundo está esperando. Zelda, Mario, Metroid, Resident Evil, Turok, Dinosaur Planet... quem não está louco para ver tudo isso em ação?

Os video games de bolso também terão atenção especial. Apesar de estarem previstas uma porção de novidades para o Game Boy Color, os holofotes estarão voltados para o Game Boy Advance, que também prepara sua invasão americana na E3. O novo portátil será lançado nos Estados Unidos no dia 11 de junho e o evento será praticamente a principal propaganda para o aparelho.

Como dá pra ver, a Electronic Entertainment Expo é "a" festa dos games, e esse ano ela será mais importante e devastadora do que nunca. Um único porém: como é um evento de negócios, a entrada na E3 é liberada apenas a profissionais da indústria dos games e jornalistas. Mas não fique triste: a Equipe NW vai estar lá, completa, garantindo a informação mais quente pra você. As novidades pintarão aqui na sua revista favorita e também nos sites www.heroi.com.br e www.nintendoworld.com.br, que mostrarão tudo o que acontece por lá em tempo real. Marque no calendário: a E3 rola de 16 a 19 de maio. Prepare-se, porque o mundo novo dos jogos vem aí.



## Os procurados

### O que mais esperamos da E3 2001

- Jogar a demo do novo game **Super Mario** e ter o prazer de controlar um joystick de GameCube pela primeira vez.
- Conhecer a verdade sobre o enredo de **The Legend of Zelda** de GameCube.



- Finalmente apreciar **Metroid** no GameCube.
- Descobrir a surpresa que a Nintendo reserva para este ano (com certeza haverá alguma!).
- Finalmente apreciar **Metroid** no Game Boy Advance.
- Saltar, detonar e quebrar o pescoço com **Tony Hawk 2** no GBA e no Nintendo 64.
- Torcer para Samus de **Metroid** estar lá, em pessoa (já dissemos como gostamos de **Metroid**?).
- Soltar alguns Hadoukens, Shoryukens, Sonic Booms e pilões giratórios em **Street Fighter 2 Advance** e lembrar de quando éramos mais jovens e mais felizes.



- Encher a mochila com ainda mais brindes e bugigangas legais.
- Tirar mais fotografias com Shigeru Miyamoto e perguntar por que ele está sempre sorrindo.
- Passear pelos estandes e tirar fotos abraçados a todas aquelas mulheres maravilhosas...



HOT SHOTS

# QUESTIOMARIO

**Sem papo-furado ou enrolação, vamos ao Questiomario desta edição (opa, até rimou!). Neste mês, as cinco perguntas são sobre Banjo-Tooie (N64), o arrebatador game de plataforma tridimensional da Rare. Se você jogou, será moleza. Se não jogou, é só dar uma olhadinha nas edições antigas da Nintendo World e mandar brasa. Envie rapidinho as respostas para o endereço abaixo até o dia 31 de maio. O prêmio para o sorteado que acertar tudo é um console Game Boy Color com um cartucho. E na próxima edição, o vencedor do Questiomario Pokémon Gold & Silver. A gente se vê por aí!**

**QUESTIOMARIO**

**BANJO-TOOIE**

REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 7550
CEP: 06296-990
São Paulo/SP

1. Gruntilda, Matilda e Blobbelda. Qual destes não é o nome de uma bruxa de Banjo-Tooie?

2. Kazooie é uma passarinha, mas pode ser transformada em outra criatura durante o game. Qual? (Dica: essa transformação pode ser usada em qualquer fase)

3. Quantos Jiggies são necessários para se entrar no mundo Hailfire Peaks?

4. Em que tipo de eletrodoméstico os personagens principais são transformados na fase Grunty Industries?

5. O que Banjo e sua turma usam como bola de futebol no final do game?

**O assunto do mês não poderia ser outro que não o Game Boy Advance. Com o lançamento do console no Japão, as softhouses passaram a nos bombardear com novidades e informações quentinhas sobre seus futuros games. E você confere tudo isso agora, nestas duas páginas:**

## NOVOS POKéMON?

*E mais um jogo vindo por aí*

Novidades pokémaníacas de esmigalhar a mandíbula. Primeiro: vem aí mais um game Pokémon – desta vez, para o Game Boy Advance. Segundo, a Nintendo japonesa revelou três novas criaturas que vão aparecer neste game: Ruriri (a pré-evolução do Marill), Hoeruko (uma espécie de baleia) e Kakureon (inspirado num camaleão). Antes, esses bichos darão as caras no próximo curta-metragem Pokémon, que vai passar antes do longa Celebi, Um Encontro Eterno (que estréia no Japão no meio do ano). O game ainda não tem nome, mas já se sabe que sairá em 2002 e o universo será totalmente diferente daquele que conhecemos. Tá bom ou quer mais?

Kakureon



Hoeruko

Ruriri

## O MUNDO DE TETRIS

*Puzzle confirmado no GBA*

Tetris foi o primeiro game que muita gente jogou no Game Boy. Uma nova versão do jogo foi lançada (Tetris DX) em 1998, quando o GB Color foi lançado. Agora, mais de doze anos depois de sua primeira aparição portátil, o famoso puzzle prepara-se para estrear no GBA. A THQ pretende lançar Tetris Worlds em agosto nos EUA, e promete ser esta a versão definitiva da série, graças aos sete modos de jogo e possibilidade de até quatro jogadores com o Cabo Game Link. Veja as primeiras telinhas e fique com água na boca.





## RECORDAR É VIVER

*Nintendo anuncia versões de Mario World, Metroid e Yoshi*

Ótimas notícias para os jogadores saudosistas. A Nintendo revelou os nomes de alguns games antigos que vão ganhar versões atualizadas para Game Boy Advance. Satoru Iwata, gerente de planejamento da Big N do Japão, citou cinco jogos específicos: Super Mario Bros. 3 (aquele do Nintendinho), Super Mario World, Yoshi's Island (ambos do Super NES), Yoshi's Story (N64) e Metroid. Dos cinco, Metroid é o que traz mais novidades. Já se sabe que o game não será uma mera versão de Super Metroid para Super NES, mas uma aventura totalmente exclusiva. Tem mais: parece que a Rare também está desenvolvendo um projeto secreto para o GBA. Seria Donkey Kong Country? Talvez Banjo-Kazooie? Só saberemos no mês que vem, na E3.

Yoshi's Island (imagem do Super NES)

Super Mario World (imagem do Super NES)

# PORRADA NELES!

*Capcom reinventa Final Fight*



Final Fight



Um game bacana – mas deficiente – para Super NES, três seqüências razoáveis e presença nula no N64: este é o saldo da curta história da série Final Fight nos consoles Nintendo. Agora, a pancadaria retorna firme no Game Boy Advance, numa versão bastante fiel do primeiro game: serão três personagens (Cody, Hagar e Guy),todos os mesmos inimigos, fases e trilha sonora, modo para dois jogadores com o Cabo Game Link (cada um com seu cartucho) e aquela violência toda que relaxa tão bem. Sai no mês que vem. Ainda falando da Capcom, Breath of Fire, o ótimo RPG que ficou popular no Super NES, também já tem data de lançamento: julho, no Japão.



Breath of Fire



Tony Hawk 2

# PALMAS PARA A ACTIVISION

*Tony Hawk, Doom, Spider-Man e X-Men. Precisa dizer mais?*

Sempre surpreendendo, a softhouse Activision anunciou de uma vez só seis jogos arrasadores para o Game Boy Advance. E é só coisa boa: pra começar, Doom, o clássico do terror em primeira pessoa, numa versão idêntica à do Super Nintendo. Spider-Man: Mysterio's Menace traz as novas aventuras do Cabeça-de-Teia em setembro, enquanto X-Men: Reign of Apocalypse é pura ação no estilo Arcade, com modo para quatro pessoas e a aparição de mais de quarenta personagens do universo mutante. Por último, três petardos dos esportes radicais: Mat Hoffman's Pro BMX, Shaun Palmer Pro Snowboarder e Tony Hawk's Pro Skater 2. Este último é o único que está previsto para o mesmo dia do Advance nos EUA. O desenvolvimento está nas mãos da Vicarious Visions, e pelo que dá pra sentir pelas telinhas, será mais do que perfeito! Segure o queixo!





Spider-Man

# NOSSO HERÓI, PITFALL HARRY

*Sucesso do Super NES chega ao novo portátil*



Pitfall é um dos mais conhecidos personagens do universo dos video games. Há alguns anos, ele ganhou uma belíssima versão para os consoles 16 bit, desenvolvida pela Activision e intitulada Pitfall: The Mayan Adventure. A boa notícia é que o herói está de volta no Game Boy Advance, em mais de dez mundos cheios de desafios pela selva amazônica, no melhor estilo plataforma. Desta vez, quem está cuidando do projeto é a Majesco. Previsto para junho nos EUA.



# UBI SOFT CONTA TUDO

*GameCube e GBA são prioridades da empresa*




A softhouse francesa Ubi Soft está mesmo engajada nos novos projetos da Nintendo. Além de Rayman Advance, que sai em junho, a empresa está mandando brasa em mais uma porção de games para os novos consoles. Em conversa com a NW, eles revelaram a produção de Tom Clancy's Rainbow Six, Rogue Spear e alguns jogos com personagens Disney, tudo para o GB Advance. Já no GameCube, as coisas estão ainda melhores: vem aí Rayman, Rainbow Six, Fórmula 1 e Prince of Persia 3D. E tem mais: um conhecido super-herói dos quadrinhos será o protagonista de um game de ação em primeira pessoa com cenários detalhadíssimos. Na próxima edição contamos quem é.

# HADOUKEN!!

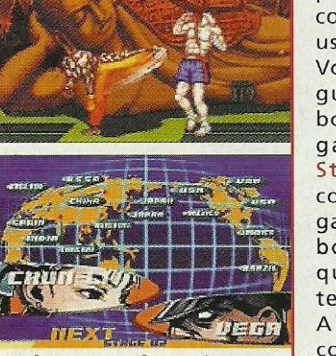
*Street Fighter 2 renasce das cinzas*

Qualquer um concorda que Street Fighter foi a maior série de games de luta de todos os tempos. Seu auge foi no início dos anos 90, no Super NES e nos Arcades, mas até hoje ela habita um lugar confortável na memória dos jogadores. Essa enrolação toda foi só para dizer que Super Street Fighter 2 para GBA vai sair em julho no Japão. E, pelo jeito, a nova versão não vai dever nada à do Super NES, lançada em 1993. Serão dezesseis lutadores, entre heróis e vilões, e a possibilidade de duelar com o Cabo Link (com o uso de dois cartuchos). Você deve estar se perguntando: não faltam botões no GBA para um game do calibre de Street Fighter? Bem, concordamos, já que o game original usava seis botões de golpes, enquanto o Advance só tem quatro (A, B, L e R). Ainda não sabemos como a Capcom fará a adaptação, mas com certeza será de um jeito eficiente.



**Quem não se lembra do "facão" de Guile? E da bola de fogo de Ryu?**





**Todo o mundo está representado, do Brasil de Blanka à Jamaica de Dee Jay**

# CALENDÁRIO NINTENDO 2001

## NINTENDO 64

**abril/maio/junho**

- Dr. Mario 64
- Mario Party 3
- Sea-Doo HydroCross
- Tony Hawk's Pro Skater 2

## GAME BOY

**abril/maio**

- Alone in the Dark
- Batman Racing
- Hype: The Time Quest
- Kirby's Tilt 'n Tumble
- Monster Force
- Portal Runner
- Robocop
- Snoopy Tennis
- The Land Before Time
- The Legend of Zelda: Oracle of Ages
- The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- Trouballs
- Ultimate Surfing

## GAME BOY ADVANCE

**junho**

- Chu Chu Rocket
- Dodgeball Advance
- F-Zero: Maximum Velocity
- Fire Pro Wrestling
- Fortress
- Iridion 3D
- Pitfall: The Mayan Adventure
- Rayman Advance
- Ready 2 Rumble Boxing: Round 2
- Super Mario Advance
- Top Gear GT Championship
- Tweety and the Magic Jewel

**julho/agosto**

- Army Men Advance
- Bomberman Story
- Castlevania: Circle of the Moon
- Doom
- Earthworm Jim
- F-18 Thunder Strike
- Golden Sun
- Krazy Racers
- Kuru Kuru Kururin
- Lady Sia
- Mario Kart Advance
- Matt Hoffman's Pro BMX
- Monster Rancher Mania
- Mr. Driller 2
- Napoleon
- Shaun Palmer's Pro Snowboarder
- Sonic the Hedgehog Advance
- Spider-Man: Mysterio's Menace
- Super Dodgeball Advance
- Tetris Worlds
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- X-Men: Reign of Apocalypse

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

# MAIS GAMES NO CINEMA

***Resident Evil e Duke Nukem chegam à telona em 2002***

Parece que finalmente o filme de Resident Evil saiu do papel. A gata Milla Jovovich (de O Quinto Elemento e Joanna D'Arc) – que aparece na foto – vai encarnar a heroína da história. Os fãs vão notar algumas diferenças em relação ao enredo do game: no filme, além daquela zumbizada faminta, há a presença de um computador sinistro e mal-intencionado chamado Red Queen. A direção é de Paul Anderson (de Mortal Kombat – O Filme). Outro que vai aparecer nos cinemas muito em breve é o brucutu politicamente incorreto Duke Nukem. Ainda não foram definidos os atores nem como será o enredo, mas a gente conta assim que souber.


Invocada a menina, não?

# CARTAS NA MESA

***Acessório transfere dados de Cards para o GBA***



E os acessórios legais não param de aparecer. A Nintendo anunciou no mês passado o E-Card Reader, um aparelho que "lê" dados armazenados em certos cards especiais (chamados E-Cards). Funciona como uma máquina de leitura de cartões de crédito: os jogadores passam os cards nas tais máquinas, e os dados verificados se transformam em informações que são reconhecidas pelo cartucho de Game Boy Advance. Segundo a Nintendo, o E-Card pode armazenar centenas de vezes a quantidade de informações dos códigos de barra tradicionais. No caso do próximo game Pokémon para GBA (no qual o acessório poderá ser usado), esses dados podem ser pontos de experiência, habilidades e até mesmo novos sons e animações.

# OSCAR PARA A NINTENDO

***Zelda e Mario Tennis levam prêmio máximo do video game***



Todo ano, a Academia de Artes e Ciências Interativas premia os grandes nomes da indústria do video game. A Nintendo sempre se deu bem nessa festa, e não foi diferente desta vez. The Legend of Zelda: Majora's Mask foi eleito o melhor game de ação/aventura para console e melhor design de jogo de 2000. Já Mario Tennis (N64) venceu como melhor game familiar para console. A entrega dos prêmios acontece em Los Angeles, no mês que vem.

# DEU TILT!

Aê, vacilão! Por causa de uma falha técnica, a última parte do detonado de Banjo-Tooie (edição 30) saiu com pequenos probleminhas. Esquecemos de publicar a localização de dois Jiggies dos mundos Hailfirepeaks e Cuckooland. Veja abaixo as localizações (claro, o responsável pela falha já foi devidamente castigado pelo editor!):

### *Mundo Hailfirepeaks*



Jiggy número 6: no extremo leste do mapa, você encontrará um Biggafoot (pé grande) bloqueando as botas de sucção. Fique perto dele para que uma pedra de gelo o atinja, pegue as botas e escale até o topo da montanha para enfrentar o dragão de gelo. Para destruí-lo, lance ovos de fogo dentro dos canhões. Visite o lado de lava e voe até a entrada superior da montanha principal. Encontrando o dragão de fogo, use ovos de gelo nos canhões para acertar a sua fornalha. O Jiggy aparece após sua vitória.

### *Mundo Cuckooland*



Jiggy número 6: vire abelha, acerte o alvo que está no topo da montanha. Você precisa ser rápido, pois terá apenas dez segundos para marcar vinte pontos, e só assim conseguirá abrir a colméia. Entre e complete o desafio, marcando cinqüenta pontos para ganhar um Jiggy. Se marcar quarenta pontos, receberá uma página Cheato.

# O MENINO DE OURO (E PRATA)

## *Novo Game Boy Color homenageia família Pikachu*

Vem aí mais um modelo do Game Boy Color para divertir a galera. Desta vez, ele é inspirado nos games Pokémon Gold & Silver e decorado com as figuras de Pichu e Pikachu. E não é só isso: o console é feito de um material que faz o portátil parecer dourado ou prateado, dependendo da luminosidade que incidir sobre ele. O novo GBC vai custar R$ 229,00 (preço de sugestão) e pode ser encontrado a partir de maio em lojas de eletro-eletrônicos.




# DRAGON WARRIOR CONQUISTA O MUNDO

## *Terceiro game sai no meio do ano*




Se você achava Dragon Warrior I & II bacana, aguarde: a terceira parte está chegando ao Game Boy Color. O game é uma conversão exata do RPG que arrebentou no Nintendinho em 1991, resultado da união das mentes criativas de Akira Toriyama, Yuji Horii e Koichi Sugiyama. O cartucho de 32 megabits terá ainda mais opções do que a versão do NES, com a possibilidade de salvar em qualquer lugar do jogo, gráficos mais caprichados e novos minigames. Chega em julho aos EUA.






# FESTA DE ARROMBA

## *Evento reúne pokefanáticos paulistanos*

Suicune é mal: pega um, pega geral

Os fãs brasileiros de Pokémon não podem reclamar de falta de eventos bacanas. Este mês acontece a Pokémon Tour, encontro organizado pela livraria Devir e pela Conrad Editora. Além da presença em corpo e espírito dos Pokémon Gengar, Poliwhirl e Charmander, vai rolar um torneio de Card Game (Estampas Ilustradas) e apresentações do novíssimo Pokémon Stadium 2 para Nintendo 64. Mas o auge da festa é o torneio de Pokémon para Game Boy (somente nos dias 21, 22 e 28/4). Leve seu portátil com cartucho e mande ver nos adversários! Data e local: de 18 a 28 de abril, na Praça Principal (piso térreo) do Shopping Metrô Tatuapé (São Paulo/SP). Horário: das 14h00 às 20h00.

# MEU NINTENDO

***Nome:*** Marcos Chaib Mion (Marcos Mion).
***Idade:*** 21 anos.
***Profissões:*** ator, VJ da MTV e apresentador do programa Piores Clipes do Mundo.
***Consoles Nintendo que tem:*** Nintendo 64. "Mas tá encostado... faz muito tempo que não jogo nada".
***Gênero favorito:*** "Eu gostava de games tipo Contra, Double Dragon, que eram legais e não tinham essas matanças todas que rolam hoje".
***Curte também:*** "Muito jogos de esportes, principalmente de basquete, no estilo NBA Jam. E corridas também, como F-Zero".
***Assiste desenho animado?*** "Hoje em dia não vejo nada. Principalmente essas coisas japonesas... não entendo nada!"
***Piores games do mundo:*** "Nunca tive saco pra jogos tipo Zelda".

# THE BEST

NINTENDO 64 — OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM MARÇO DE 2001

- CONKER'S BAD FUR DAY/N64
- SUPER MARIO ADVANCE/GAME BOY ADVANCE
- MARIO TENNIS/N64
- F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY/GAME BOY ADVANCE
- POKéMON STADIUM 2/N64
- ALL JAPAN GT/GAME BOY ADVANCE
- F-1 RACING CHAMPIONSHIP/N64
- MARIO TENNIS/GAME BOY COLOR
- MARVIN STRIKES BACK/GAME BOY COLOR
- MICKEY SPEEDWAY USA/GAME BOY COLOR

# powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM FEVEREIRO DE 2001

- POKéMON GOLD & SILVER/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/N64
- GOLDENEYE 007/N64
- POKéMON AMARELO/GAME BOY
- 007: O MUNDO NÃO É O BASTANTE/N64
- POKéMON/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST/SUPER NES
- SUPER MARIO WORLD/SUPER NES
- PERFECT DARK/N64

# os procurados

OS DEZ LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

- NINTENDO GAMECUBE
- ZELDA/GAMECUBE
- METROID/GAMECUBE
- GAME BOY ADVANCE
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2/ N64
- SUPER MARIO 128/GAMECUBE
- SUPER STREET FIGHTER 2/GAME BOY ADVANCE
- RAYMAN ADVANCE/GAME BOY ADVANCE
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2/ GAME BOY ADVANCE
- METROID ADVANCE/ GAME BOY ADVANCE

# fórum

QUAL JOGO DO SUPER NES VOCÊ GOSTARIA DE VER NO GAME BOY ADVANCE?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). O resultado da pesquisa será publicado numa edição futura.





# Tudo o que rola de Nintendo na rede

**Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite www.nintendoworld.com.br**



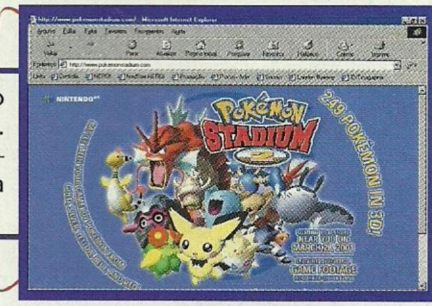
## A LENDA DE ZELDA CONTINUA... NA REDE!

Enquanto os dois novos games Zelda não chegam, os fãs podem matar as saudades da saga no portal Zelda Universe (http://www.zelda.com). Este é, sem dúvidas, o site definitivo para os amantes fervorosos das aventuras de Link, já que contém detalhes importantes de todos os episódios, estratégias de combate e até mesmo um divertido jogo de perguntas e respostas. Lembre-se que seu computador precisa ter o programa Flash 5 instalado para o site rodar legal.




## PARA SACIAR SUA SEDE DE ADVANCE

Nossas sete páginas sobre o novíssimo portátil Nintendo não foram o bastante para suprir sua ânsia por saber? Seu desejo por novas imagens dos games supera todas as expectativas? Então o site da Nintendo do Japão (http://www.nintendo.co.jp) é a sua próxima parada. Aqui, além de diversas informações sobre o console, há links espertos para páginas exclusivas da maioria dos jogos lançados. Só um problema: você vai precisar de umas aulinhas de japonês para entender o que está escrito ali...




## AVALANCHE POKéMON

Pouco depois do lançamento do arrasa-quarteirões Pokémon Stadium 2, o site do game (http://www.pokemonstadium.com) recebeu uma atualização monstruosa. Além de uma porção de imagens do jogo, você ainda encontra informações valiosas sobre as diversas copas, os minigames, os novos Pokémon e muito mais. Visita obrigatória para os fanáticos pelos bichinhos brigões.




## NAVEGAR É PRECISO!

Se você andava cansado de surfar na Net com seu navegador convencional, anime-se: a Nintendo Power, publicação oficial Nintendo nos States, está presenteando os internautas com um browser exclusivo, todo decorado com personagens de games e cheio de links especiais, que levam direto aos sites de seus sucessos mais recentes. Restrição? Só uma: ele é compatível apenas com o sistema Windows. Entre no endereço http://www.nintendo.com/home/features/browsers.html e divirta-se.

# VOCÊ MANDA




| Resposta | % |
|---|---|
| Preciso ter um agora! Já! Neste momento! | 20% |
| Vou comprar um quando tiver grana | 40% |
| É legal, mas não faço questão de ter um | 29% |
| Não me impressionou muito | 10% |
| Video game é coisa de criancinha | 1% |

**Fonte: Pool do site www.heroi.com.br**

**O QUE VOCÊS DISSERAM:**

"Já estou economizando o salário. Assim que sair por aqui, tô comprando o meu! He, he, he..." – Spooky.z

"Não sei o que vou fazer quando o GBA sair! Acho que vou ter que implorar pra minha mãe..." – D@niel

"O GBA é demais! A melhor coisa é ele ser compatível com todos os jogos dos outros Game Boy. Preciso ter um... valeu Big N!" – GoKu

# O MARIO ESTÁ DANDO UMA SUPER FESTA, E VOCÊ É O CONVIDADO PRINCIPAL!

## MARIO PARTY 3

3x R$ 56,33

- NOVOS PERSONAGENS, 10 TABULEIROS E 70 NOVOS MINI-GAMES!
- FESTA DE PONTA-A-PONTA, PARA ATÉ 4 JOGADORES.
- DISPUTE A MILLENIUM STAR COM O INDEFECTÍVEL MARIO E TODOS OS SEUS AMIGOS (E ALGUNS INIMIGOS)!
- MODO EXTRA PARA 1 JOGADOR, COM ÁREAS DE BÔNUS E OPÇÕES SECRETAS.

**POKÉMON STADIUM 2**



3x R$ 66,33

**CONKER'S BAD FUR DAY**



3x R$ 66,33

**ZELDA MAJORA'S MASK**



3x R$ 66,33

**PAPER MARIO**



3x R$ 56,33

**MARIO TENNIS**

3x R$ 56,33

**007 THE WORLD IS NOT ENOUGH**



3x R$ 56,33

**F1 RACING**



3x R$ 56,33

**BANJO-TOOIE**



3x R$ 56,33

**MEGAMAN 64**



3x R$ 56,33

**SPIDER-MAN**



3x R$ 56,33

**SUPER SMASH BROS**

3x R$ 43,00

**PERFECT DARK**



3x R$ 56,33

**SCOOBY-DOO**



3x R$ 56,33

**POKÉMON STADIUM**



3x R$ 66,33

**INDIANA JONES**



3x R$ 56,33

**DR. MARIO**



3x R$ 46,33

## NINTENDO 64

3x R$ 163,00 OU EM 10x R$ 57,03



5 CORES: ANIS, KIWI, JABUTICABA, TANGERINA, UVA.

Nintendo by gradiente

**MARIO PARTY 2**

3x R$ 56,33

**ISS 2000**

3x R$ 56,33

**STAR WARS BATTLE FOR NABOO**

3x R$ 56,33

**POKÉMON SNAP**

3x R$ 43,00

**EXCITEBIKE 64**

3x R$ 56,33

**BATMAN DO FUTURO**



3x R$ 56,33

**SUPER MARIO 64**



3x R$ 43,00

**MARIO KART**



3x R$ 43,00

**READY 2 RUMBLE ROUND 2**

3x R$ 56,33

**KIRBY 64**

3x R$ 56,33

**TOY STORY 2**

3x R$ 56,33

**POKÉMON PUZZLE LEAGUE**

3x R$ 56,33

**MICKEY SPEEDWAY USA**



3x R$ 66,33

Preços válidos até 31/05/2001 ou enquanto durarem os estoques. • Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso • Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

**www.dshop.com/nintendo** **(11) 4166-7777**







CÓDIGO NA15A

## Carta do Mês

Olá, Nintendos! Estou aqui pra reclamar de um leitor gaúcho chamado Marcelo Durgante. Em sua carta, ele escreveu que o pessoal do Sul é rejeitado, mas na verdade quem é mais rejeitado é o pessoal do Norte, mais precisamente a cambada de Rondônia. Daí vocês me respondem: "é que vocês não mandam muitas cartas". Mas isso é porque nosso estado é pequeno e não tem tantos habitantes quanto São Paulo. E mesmo assim, como somos minoria, deveríamos ter privilégio na escolha. Não sei quanto a vocês aí do Sul, mas só daqui devem sair umas quarenta cartas por mês. Daí vocês respondem: "se a carta for boa, ela é publicada". Foi isso o que falei: como somos minoria, fica difícil competir com a maioria que deve ter mais cartas boas. Também queria falar que odeio o novo Zelda. É o cúmulo vocês encherem toda santa edição com pelo menos quatro páginas com esse jogo miserento. Além de encher o saco, nós perdemos páginas que poderiam ser usadas para as cartas. Agora deixo algumas perguntas:

1. Que tal uma seção com as melhores cartas mandadas para a redação?
2. Gostaria de ver uma matéria sobre como são produzidos os games e também uma turnê pela Nintendo do Japão.
3. Por que não existem jogos Nintendo totalmente em português?
4. Estou sentindo falta de um pôster... não dá pra mandar um em cada edição?
5. Quem é o dono da Nintendo? Como posso me comunicar com ele?
6. Se um leitor mandar uma carta pedindo algo, vocês cumprem logo de cara ou esperam mais pedidos de outros leitores?
7. Qual é a melhor pokébola para capturar os cães lendários?

Ah, ia me esquecendo: se quiserem, eu não ligo de ganhar um N64 de vocês.
David Pierre (pronuncia-se "DAVI")
Ariquemes/RO

Bem, David (estamos pronunciando Davi, falou?), só escolhemos sua carta para você ver como não há qualquer forma de proteção regional pela NW. Pode crer que nós escolhemos as mensagens pela qualidade, e não pela procedência. Aliás, a última coisa que reparamos é de onde a carta vem. Tivemos que cortar a metade da sua carta, senão precisaríamos de umas quatro páginas para responder tudo – a mesma quantidade que você disse que desperdiçamos com Zelda. Para ninguém falar que somos perdulários, vamos responder tudo com o mínimo de palavras possível. Lá vai: 1. Ué, e para que serve o N-Mail?; 2. Sugestões anotadas; 3. Existem, mas são poucos; 4. Não, em toda edição não dá. Mas de vez em quando, pode ser; 5. O dono da Nintendo é uma pessoa muito ocupada, que só se comunica com seus criados e com os editores da NW. Se tiver alguma pergunta, mande para nós que tentaremos enviar para ele; 6. Depende de nosso humor; 7. Master Ball. E seu N64 fica pra próxima, falou? Abração!

**Abril, mês da mentira, da Páscoa, do descobrimento do Brasil e de pouco movimento no mercado de games. Enquanto aguardamos as novidades, vamos lendo suas cartinhas. Ah, e não se esqueçam de nosso e-mail: redacao@nintendoworld.com.br. Para cartas, o endereço está na página 4.**

### DRAGON CUBE

Olá, queridos amigos. Eu sempre quis escrever para vocês desde que comprei as NW 1 e 2. Finalmente esse dia chegou. Eu e meus amigos (Rafael e Newton) fizemos uma pesquisa com amigos sobre o que eles achavam de haver jogos de Dragon Ball para N64 e GameCube. Resultado: 90% aprovaram, 5% indefinidos e 5% foram contra. Vocês estão sabendo se haverá um jogo desses? Falando no GameCube, vocês disseram que o preço inicial do console era 200 dólares. Esse preço mudou? E por que vocês não abrem uma seção sobre games antigos?
João Paulo Sucupira Neves
São Paulo/SP

Grande Sucupira, estamos felizes por você ter realizado seu sonho de nos escrever. Sobre os games de Dragon Ball, por enquanto eles são mesmo exclusividade do Japão. A Infogrames disse há um tempo que havia adquirido a licença para criar games da série, mas nada foi anunciado ainda. Por enquanto, curta as aventuras de Goku na TV. Quanto ao Cube, nenhuma novidade ainda em relação ao seu preço de lançamento. É provável que isso seja revelado na E3, em maio. Seção sobre games antigos? Ué, mas o que é o Super Classics, então?

Goku: demorou, demorou!

### TRABALHO EMPOBRECE O HOMEM

Gostaria de parabenizá-los pela NW, que está com um visual muito legal! Mas tenho reclamações: a revista custa quase R$5,00! É muito dinheiro para pouco mais de 65 páginas. Mais uma: o site da revista está desatualizado! Outra: por que vocês só premiam os desenhistas e os escritores ficam de fora? Não desenho muito bem, mas como podem ver, sou um bom observardor! Então tchau, e um bom trabalho (se é que jogar video game é trabalho).
Rodrigo Rodrigues Correia
Timóteo/MG

Rodrigo, a moçada da arte agradeceu o elogio e o pessoal da Internet prometeu nunca mais atrasar os sites. Em relação ao preço da revista, acho que já discutimos isso antes. Qual é a única revista de games brasileira que nunca aumentou o preço desde seu lançamento? Qual é a revista de games brasileira que destina mais páginas exclusivamente à Nintendo do que qualquer outra? Qual é a revista brasileira que tem a equipe mais gente fina e os leitores mais inteligentes e de bom gosto do planeta? Precisamos dizer mais? Acho que não. Ah, e jogar video game, como você faz, até que não dá muito trabalho. Agora, fazer a melhor revista de games do Brasil dá um trampo que você nem imagina.

### QUEM NÃO SE COMUNICA...

Em todo meu tempo acompanhando a Nintendo World, nunca vi uma edição (NW Especial 4) tão pobre de informações. O N64 tem muitos jogos que vocês nem sequer detonaram, e muitas notícias rolam quentinhas na Internet e vocês nem publicam. E que negócio é esse de colocar na revista um detonado de DKC3 para Super NES? Esse jogo já está ultrapassado e não precisa mais de análises. O preço está muito alto para apenas três jogos detonados e uma lista cafona de jogos lançados.
Abelardo Pereira da Silva Neto
Governador Valadares/MG

Nem só de elogios vive uma revista. Amigo Abelardo (xará do Chacrinha), você está bastante certo em alguns de seus pontos, mas em outros teremos que discordar. Falar que não publicamos notícias "quentinhas" é exagero de sua parte. A revista é mensal, enquanto a Internet é diária, então você não pode esperar que a revista tenha as notícias que saíram ontem, né? E DKC 3 pode ser ultrapassado para você, mas como ele ainda é um dos games mais pedidos em cartas e na Power Line, achamos que poderia ser útil para muita gente. A tradução do nome da revista é "Mundo Nintendo", então é lógico que não vamos abandonar nossos fiéis leitores que possuem o Super Nintendo.

### I'LL BE BACK!

Vejo que a publicação oficial dos "nintendomaníacos" no Brasil está melhorando a cada mês! Parabéns pelo profissionalismo aplicado na revista. Não uso aquelas infantilidades de "duvido que publiquem a minha carta", pois vocês somente publicam as que têm mérito pra isso. Tenho algumas sugestões e dúvidas pra serem esclarecidas:

1. Já existe algum preço oficial do GameCube? Haverá consoles de diversas cores, como no N64?
2. Pra que servem aqueles ovos secretos em Banjo-Kazooie?

Sugiro também que criem uma seção de anúncios de venda e troca entre leitores da NW. Boa sorte, e espero que continuem melhorando. Hasta la vista!
Bruno Rolemberg
Rio de Janeiro/RJ



Obrigado, obrigado, obrigado. Gostamos muito dos seus elogios, principalmente aquela frase que fala sobre nosso profissionalismo. Você foi tão legal que vamos até responder suas perguntas com educação. Primeiro, o GameCube deverá sair inicialmente em uma cor (aquela roxa), para só mais tarde ter outras cores. Para responder sua pergunta sobre os ovos, pedimos a ajuda de nossa cozinheira, a Vovó Naná; e ela falou: "Se Banjo-Kazooie lhe der ovos, faça uma bela omelete". Também não entendemos direito, mas assim que soubermos de algo mais concreto, avisamos. E sua sugestão está sendo estudada. Hasta la vista pra você também.

## PINÓQUIO

Eu estava vasculhando um site americano de jogos e vi que em 01/04/01 uma empresa lançaria um game chamado "Perfect Dark meets Star Wars" (Perfect Dark encontra Star Wars). Isso é verdade mesmo?
Bruno Gomes Cavalheiro
Ribeirão Preto/SP

Bruninho, criança pura, provavelmente você não prestou atenção à tal data de lançamento e caiu como um patinho num grande conto do vigário. Primeiro de abril é o dia da mentira, e americano leva essa data bem mais a sério que a gente. Pra você ter uma idéia, as revistas americanas de games sempre fazem uma brincadeira desse tipo com seus leitores no mês de abril. E tem muita gente que cai! Portanto, cuidado com as coisas que você lê por aí, pois a mentira tem perna curta e sempre vai haver gente querendo sacanear os outros com notícias falsas. Agora dá licença que eu vou ali jogar um pouco de Zelda no meu GameCube.

## A VOLTA DE ANTONIO GAVIÃO

Aí, pessoal da NW, tudo jóia? Sou fã de carterinha de vocês. A questão é: por que as empresas que produziram Tony Hawk's Pro Skater ainda não fizeram a sua seqüência? Os caras parecem que não têm inteligência pra saber que o game foi um dos maiores sucessos do N64, que a seqüência faria eles ganharem montes de dinheiro e que nós ganharíamos mais um superclássico. Ah, e queria saber quem é o encarregado por responder às cartas. Seja quem for, está de parabéns pelas suas respostas originais e bem engraçadas.
Bruno Velasco
Goiânia/GO

Bruno, nós também somos fãs de carteirinha de Tony Hawk, Bob Burnquist e todos os skatistas radicais do mundo dos games. Atendendo a suas preces, a seqüência de Tony Hawk's Pro Skater está mesmo em produção e deve sair até o meio do ano. Quer notícia melhor? A notícia ruim é que não podemos revelar o nome da pessoa que responde às cartas do N-Mail. Esta é uma informação tão secreta quanto a fórmula da Coca-Cola, e se abrirmos o bico, corremos o risco de acordar com a boca cheia de formiga. Esperamos que entenda.

## FALHA NOSSA

É verdade que a Rare está planejando o jogo Killer Instinct 3? Eu já ouvi falar no assunto e existem sites que confirmam esse rumor. Gostaria de saber também por que vocês não publicam na revista o e-mail para o qual devem ser enviadas as dúvidas e sugestões que aparecem na seção N-MAIL. Deveria estar escrito na própria página, para facilitar a vida dos leitores.
Arthur Alex
São Paulo/SP

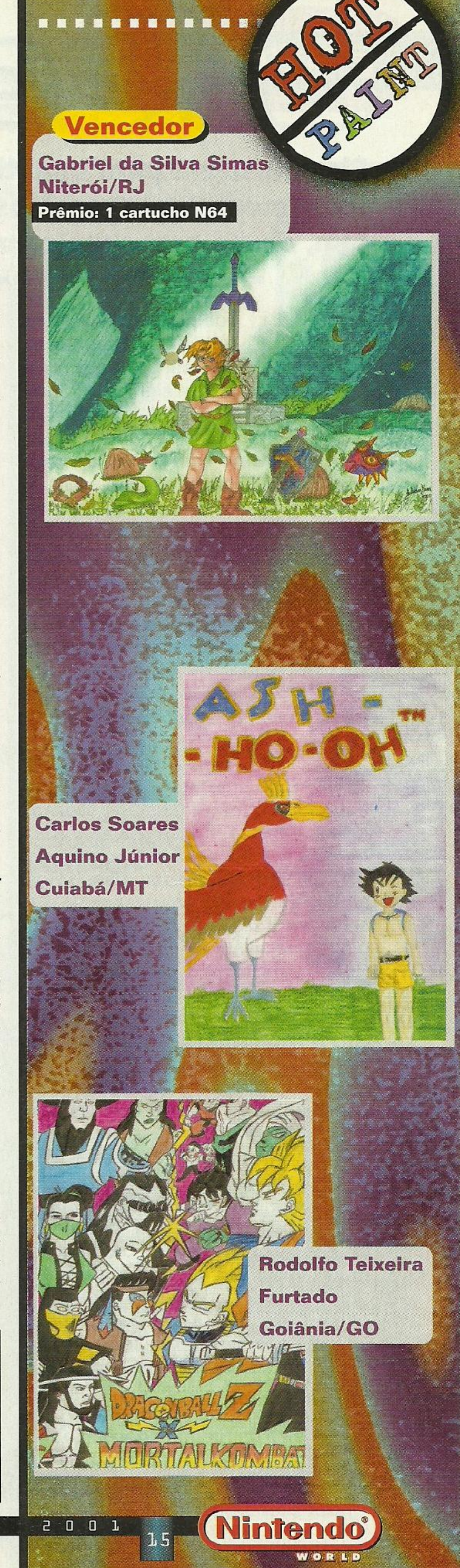
Poxa, Arthur, vacilamos mesmo. Realmente, faz tempo que não publicamos nosso endereço eletrônico nas páginas do N-Mail. Já corrigimos a falha para facilitar a vida de vocês. Anote aí, e não se esqueça: para mandar mensagens direto para a redação, escreva para redacao@nintendoworld.com.br. Para dar sugestões de matérias, escreva para classicos@nintendoworld.com.br. E se tiver dúvidas em algum game, mande sua dúvida para pilotos@nintendoworld.com.br. Ah, Killer Instinct 3, por enquanto, é só boato mesmo. No entanto, a série fez tanto sucesso que não duvidamos que os caras já tenham mobilizado uma equipe para trabalhar numa nova versão. Vamos aguardar o Cube para ter certeza.

## CONKER TUPINIQUIM

Eu tô é querendo saber onde estão os grandiosos jogos de ação do N64, como Goldeneye, Perfect Dark e Conker. Olha só as m... que os caras estão fazendo: Rugrats in Paris, Scooby Doo, Looney Tunes... Só b... Vocês também detonam o game antes dele ser publicado – acho que isso é muito "retardadice" da cabeça. Duvido que publiquem isso, seus m...
Eudes Martins
Via e-mail

Opa, opa! Mas que boca suja, camarada Eudes. Está mais parecendo o Conker! Como você foi muito mal-educado, nos reservamos o direito de ignorar suas perguntas e comentários. Só publicamos a sua cartinha porque você duvidou de nós. E até o mês que vem!

**Envie seu desenho para: Rua Maracaí, 185 – CEP: 01534-030 – São Paulo. Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT. Escreva também seu nome completo e endereço atrás do desenho.**



# OS SELOS

**Eles mostram para qual tipo de jogador cada game é indicado. A NW orgulhosamente apresenta os selos de recomendação de idade da Nintendo. Sim, ela se preocupa com você!**

Você pode até ter reparado neles, mas talvez não sai-ba o que realmente significam. Eles sempre estão presentes em todos os cartuchos da Nintendo – aliás, nenhum game pode ser lançado sem ter um estampado em sua embalagem. Calma, não estamos falando de nenhum código secreto ou mensagem divina, mas dos selos de recomendação de idade para video games.

Todos os títulos lançados pela Nintendo – nos EUA, no Brasil e no resto do mundo – trazem em sua embalagem esses selinhos (veja quadro ao lado). Tudo isso começou graças à Entertaiment Software Rating Board, mais conhecida como ESRB, uma entidade americana independente (não ligada ao governo) criada especialmente para orientar os pais e responsáveis sobre quais games são adequados para cada idade. Eles desenvolveram um sistema de análise para jogos eletrônicos que, além de apontar os títulos mais apropriados para determinada faixa etária, fornece aos consumidores informações sobre o conteúdo dos games. Cada produto é analisado por membros da ESRB, que são pessoas comuns, sem nenhuma ligação com as empresas fabricantes.

Que fique claro que essas definições não servem para dizer qual jogo você deve comprar ou alugar, mas apenas para auxiliar na escolha pelo consumidor. Como ainda não há uma legislação no Brasil que estipule uma censura de idade para os games, os consumidores (ou seja, vocês) podem orientar-se por estes selinhos adaptados para o mercado brasileiro, com base nos americanos criados pela ESRB. Confira agora os selos de recomendação de idade usados nos produtos brasileiros, assim como as versões americanas.




**Como é nos EUA:** Early Childhood

**Como é no Brasil:** Livre/Todas as idades




**O que significa:** os games com esse selo são considerados apropriados para crianças a partir de três anos, como por exemplo os educativos Elmo's Number Journey e Elmo's Letter Adventure para Nintendo 64. Qualquer produto que possua essa marcação não contém nenhum tipo de material que possa ser considerado "não adequado" pelos pais e responsáveis.



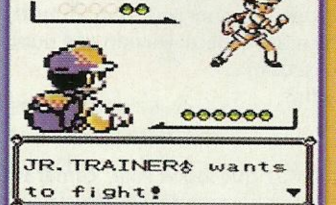



**Como é nos EUA:** Everyone

**Como é no Brasil:** Livre/Todas as idades

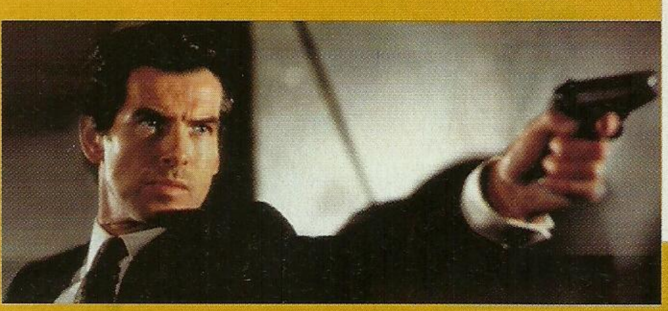



**O que significa:** os games com esse selo são considerados apropriados para crianças a partir de seis anos. Os produtos com essa marcação podem conter um mínimo de conteúdo violento-cômico (por exemplo, comédia-pastelão), como em Super Mario World para Super NES ou Pokémon para Game Boy, ou ainda linguajar grosseiro e coloquial, como em International Superstar Soccer 64 e The Legend of Zelda: Majora's Mask, para Nintendo 64.




**Nota:** *perceba que as duas primeiras classificações de adequação, apesar de serem diferentes nos Estados Unidos, são consideradas apenas uma no Brasil – "Livre". A Nintendo by Gradiente usava antigamente o selo "Maiores de 6 anos" para designar os games "Early Childhood" e "Everyone", mas decidiu simplificar o sistema, e hoje considera as duas classificações como sendo iguais.*

# DA DIVERSÃO



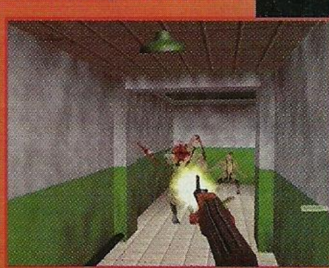



**Como é nos EUA:** Teen

**Como é no Brasil:** Maiores de 13 anos




**O que significa:** games com esse selo são considerados apropriados para pessoas a partir de treze anos (daí a denominação Teen = adolescente). Os jogos com essa marcação contêm violência animada, como em GoldenEye 007 e Star Wars: Rogue Squadron para Nintendo 64, temas sugestivos e/ou linguajar ameno ou pesado, como em Killer Instinct e Final Fight para Super Nintendo. Alguns pais podem sentir a necessidade de supervisionar seus filhos enquanto jogam games com esse selo.



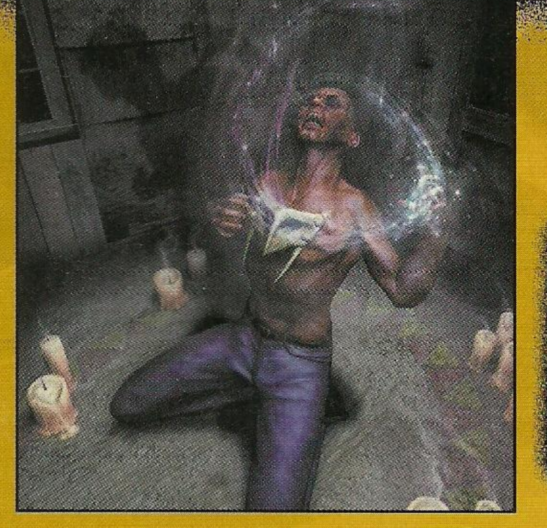
MATURE
M
CONTENT RATED BY
ESRB

**Como é nos EUA:** Mature

**Como é no Brasil:** Maiores de 17 anos

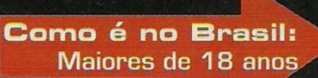



**O que significa:** games com esse selo são considerados apropriados somente para pessoas a partir de dezessete anos. Os produtos com essa marcação contêm violência mais intensa (cenas de sangue), como em Resident Evil 2 para Nintendo 64 e Mortal Kombat para Super NES, ou linguagem mais pesada que os games da categoria "Maiores de 13 anos", como em Perfect Dark para N64. Além disso, eles podem apresentar temas com conotação sexual, como em Shadowman para N64.






**Como é nos EUA:** Adults Only



**Como é no Brasil:** Maiores de 18 anos

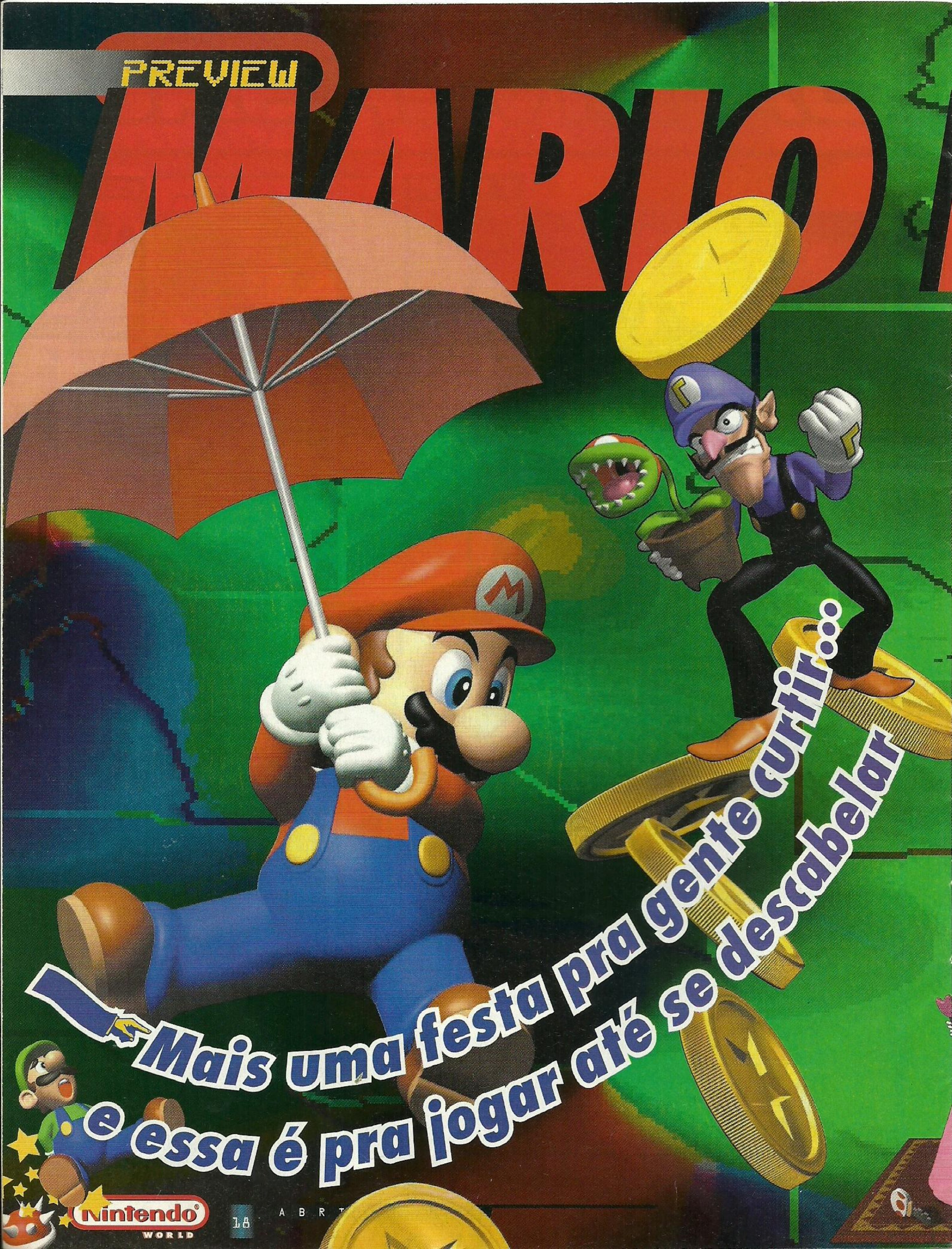



**O que significa:** títulos marcados com o selo "Maiores de dezoito anos" possuem conteúdo indicado apenas para adultos. Esses produtos podem incluir representações gráficas de sexo e/ou violência extrema. Esse tipo de produto não é indicado para venda ou locação por menores de dezoito anos. As empresas de games precisam pedir a autorização dos fabricantes dos consoles para lançar jogos com esse tipo de avaliação. O game Conker's Bad Fur Day levou esta classificação somente no Brasil. Nos EUA ele foi considerado um game "Mature".

I'M LOOKING FOR SOME POO.

**Pablo Miyazawa**




PREVIEW
MARIO
Mais uma festa pra gente curtir...
e essa é pra jogar até se descabelar
Nintendo World
18

# PARTY 3

N64

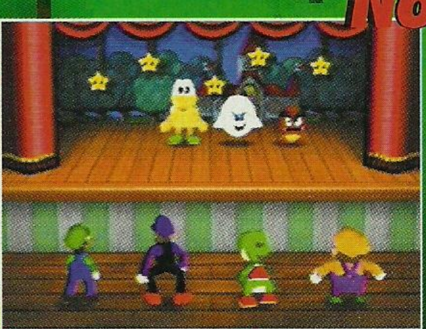
Quando a primeira versão de Mario Party foi lançada, o mundo do Multiplayer mudou para sempre. Tudo bem, os gamers já tinham visto a revolução que títulos como GoldenEye 007 e International Superstar Soccer tinham feito com os jogos em turma, mas Mario Party realmente abalou as estruturas.
E toda essa inovação rola porque MP não é simplesmente um jogo de mata-mata, de tiros e caçadas. Ele vai além disso e todo mundo gosta. Já está mais do que provado, afinal essa é a terceira versão do game (e a última para o Nintendo 64). O mais legal da série Mario Party é que ela proporciona uma enorme quantidade de diversão irrestrita. E o melhor: com um monte de amigos do seu lado. Afinal, todos concordam que jogar em galera é bem mais divertido. E depois de duas versões bem sucedidas, a Nintendo ainda tem alguma coisa a oferecer? Tem sim.
A novidade é que você terá muito mais motivos pra se divertir. Pra começar, a galera toda está reunida. Tem o Mario, Luigi, Yoshi, a Princesa, o Donkey. Além de todos esses amigos de longa data, Waluigi, o alter-ego de Luigi, também dá as caras pela primeira vez.
Outro motivo legal pra você cair na farra é que MP3 vem com nada menos que setenta minijogos novos. Isso aí, setenta. Tem de tudo, até Corrida de Cavalinhos (aquela que tinha no programa do Bozo). Só que aqui não vale a torcida, mas sim pressionar os botões A e B alternadamente (haja dedo!). Também tem o Dossum Puzzle (uma espécie de Tetris), a Tarzan Race (corrida de cipós), e por aí vai. São dez novos mapas/tabuleiros exclusivos. Com tudo isso adicionado e misturado, Mario Party 3, que já era viciante, fica muito mais.

E essa disputa alucinada tem até uma historinha básica pra embalar os competidores. A coisa toda começa quando, numa festa no Reino dos Cogumelos, todos decidem fazer uma competição amiga para ver quem fica com a famosa Estrela do Milênio. E pra isso, nada melhor do que o velho e bom jogo de tabuleiro que conhecemos e amamos.

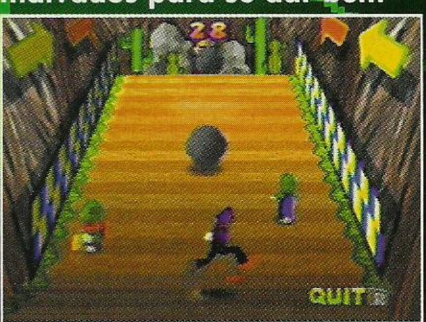
### Diversão o tempo todo

O restante do jogo continua muito parecido com as outras versões, especialmente o visual. Em MP3 os gráficos são todos muito similares e não há aquela melhora significativa. Quer dizer, há algumas: em certos momentos você vai notar que há uma movimentação mais bem-feita dos personagens e melhor definição de imagem nos cenários de fundo, mas não é nada que dê pra chamar de revolucionário com relação aos cartuchos anteriores. Veja bem: ninguém está dizendo que não é bom, mas apenas igual ao que você já conhece e, em alguns momentos, levemente melhor. E também tem outra coisa: a Hudson Soft (produtora do jogo) sabe muito bem que em time que está ganhando não se mexe. Ou não se mexe muito, pelo menos. Nós só temos a concordar.
Os novos mapas são totalmente coloridos e temáticos, na verdade, como já eram em Mario Party 2. O game também vem com o novíssimo modo Dual Map, que permite a você viajar pelo tabuleiro junto com o que o jogo chama de "ajudante". E o melhor de tudo é que você mesmo escolhe esse parceiro.
Como dá pra ver, as diferenças por aqui não são radicais, mas mantêm o alto nível de diversão que você já conhece de Mario Party 1 e 2. O que, pra quem curte um Multiplayer irado no final de semana, já é uma grande coisa. É pra fazer a festa.

**Odair Braz Junior**



**Imite os movimentos dos malvados para se dar bem**




**Peraí, é pra desviar da pedra ou chutar longe?**




**Uma corridinha esperta faz um bem enorme pra saúde!**

| | |
|---|---|
| Plataforma: | Nintendo 64 |
| Publisher: | Nintendo |
| Desenvolvimento: | Hudson Soft |
| Gênero: | puzzle |
| Nº de jogadores: | 1 a 4 simultâneos |
| Lançamento: | maio |

PREVIEW

# THE LEG
## ORACLE OF AG

O que a Nintendo, a Capcom, um canguru boxeador, uma semente sagrada, um cajado que modifica as estações do ano, uma feiticeira aprendiz, uma árvore misteriosa e o Cabo Game Link têm em comum? Mais do que você imagina: todos eles estão envolvidos de alguma forma no mistério acerca dos novos games da série Zelda. Após quase um ano de incertezas e informações desencontradas, finalmente foi revelada ao mundo toda a verdade sobre as duas novas aventuras de Link no Game Boy Color. Mais uma vez, a série foi levada a níveis nunca antes alcançados, tanto em relação ao enredo como em suas inúmeras possibilidades de jogo. Quem curte aventura e RPG vai gostar, mas os verdadeiros fãs da série vão se descabelar.

Vamos juntar os tais ingredientes envolvidos no projeto. Vale lembrar que essa é a primeira vez que um game Zelda não é produzido diretamente pela Nintendo. Dessa vez, o trampo ficou com a Capcom, empresa cultuada e famosa por sua excelência em games de ação e luta – mais precisamente com a Flagship, estúdio interno da empresa, também responsável pela versão de Resident Evil 2 do N64. Mesmo assim, o visual dos games mais parece uma versão atualizada e bem mais caprichada de Link's Awakening DX, aventura da série lançada em 98 e desenvolvida pela Nintendo. Os gráficos estão caprichadíssimos: dá pra ver claramente a movimentação facial dos personagens e há mais fluidez na troca de cenários, entre outros detalhes pequenos demais para serem detectados nas telinhas destas páginas. Só mesmo jogando pra ver essas melhorias.

### Quando dois é dois e os dois são um

Para esclarecer de uma vez por todas: a nova aventura Zelda é composta por duas histórias distintas e inéditas, divididas em dois cartuchos. A Nintendo previa que ela seria composta por três partes, então começou a usar o termo Tri-Force Series para se referir à série. Com a decisão de produzir apenas dois games, o nome foi naturalmente deixado de lado. Os nomes agora são definitivos: o primeiro game chama-se The Legend of Zelda: Oracle of Ages (que no Japão se chama The Legend of Zelda: Fruit of the Mysterious Tree – Chapter of Time & Space), e o outro, The Legend of Zelda: Oracle of Seasons (The Legend of Zelda: Fruit of the Mysterious Tree – Chapter of Earth no Japão). O lançamento dos títulos será simultâneo, previsto para maio no Ocidente.

Apesar de possuírem histórias diferentes e personagens e itens exclusivos, a estrutura dos dois games é a mesma, ou seja, os comandos, os gráficos, os tipos de itens e a jogabilidade são idênticos entre si. Eles podem ser conectados através de um sistema de códigos (passwords), que são obtidos num jogo e devem ser usados no outro. Funciona assim: termine um dos games para receber uma senha e use-a no outro game. Você iniciará a segunda aventura com mais corações, alguns itens pegos no primeiro jogo e ainda terá um confronto final extra.

Procura de anéis que dão poderes (64 no total) e trocas também são parte importante dos games: há um modo que usa a conexão com o Cabo Game Link, para transferência de itens coletados em uma aventura para a outra.

Não falta gente para papear

Se eu cair aqui, vou dar onde?

Personagens clássicos dão as caras em Oracle of Ages

O tempo literalmente fecha pra Link em Oracle of Seasons

# END OF ZELDA:

# GES / ORACLE OF SEASONS

GBC

## Um só era pouco: dessa vez, Link tem dois grandes desafios pra encarar

### Troque sua ocarina por uma harpa

O enredo de Oracle of Seasons foi o primeiro a ser divulgado e é o mais próximo das aventuras antigas: a Princesa Zelda, responsável pela manutenção das quatro estações da Terra de Hyrule, foi seqüestrada por – adivinhem – Ganon. Além disso, ele deu sumiço na Triforça do Poder, quebrou-a em oito partes e as espalhou por toda a região. Para deixar as coisas um pouco piores, o castelo de Hyrule foi parar numa dimensão paralela, assim como a Rod of the Four Seasons, um cajado mágico que controla as estações do ano. Um doce para quem adivinhar quem vai resolver toda essa situação. Uma dica: começa com "L" e termina com "ink".

Nosso herói favorito precisa resgatar Zelda e encontrar o tal cajado mágico, já que as estações do ano ficaram todas embaralhadas e a situação na velha Hyrule está mais do que caótica. Link deve viajar de uma dimensão para outra, sempre recebendo o auxílio de uns espíritos místicos e de uma tribo primitiva chamada Uura. Assim que conseguir recuperar o cajado, Link terá o poder de modificar a estação atual para resolver os desafios e quebra-cabeças apresentados: mudar para inverno e congelar rios, modificar para primavera e tornar o solo mais próprio para escavações, e por aí vai.

Já em Oracle of Ages, como o nome diz, tempo é a palavra chave. Como em Ocarina of Time, as músicas também terão um papel fundamental. Link deve tocar certas melodias com uma harpa mágica para se transportar do passado para o futuro e coletar itens que não estavam disponíveis antes, além de tentar evitar certos acontecimentos. Tudo porque a Dama do Tempo, Nell, desapareceu misteriosamente ao fugir do maligno vilão Beran, que pretende usar seus poderes para fins obscuros. Como todos sabemos, Link é chegado numa bela donzela, e não pensa duas vezes antes de ir atrás dela. Um cara esperto, por sinal.

### E não pára por aí...

Além dessas conexões misteriosas, a Nintendo reserva ainda novidades para os felizes proprietários do novo portátil Game Boy Advance. Como você bem sabe, o GBA vai rodar todos os cartuchos de Game Boy já lançados. Até aí, nada de mais. Mas parece que uma surpresa está guardada a quem jogar os dois Zeldas no portátil de 32 bit. A informação é da própria Nintendo: se Ages ou Seasons forem rodados num GBA, um local secreto (uma loja) que não existia antes surgirá. Já sabe-se que ali serão vendidos alguns itens exclusivos, inclusive um anel mágico muito importante para a trama. Além disso, algumas cenas de animação vão ganhar mais cores e mais capricho no Advance.

Para qualquer fã de aventura e RPG que se preze, Oracle of Ages e Oracle of Seasons são absolutamente obrigatórios. Mas são os verdadeiros fãs da série que vão aproveitar a experiência ainda mais, graças às muitas referências saborosas aos jogos anteriores da saga espalhadas pelos quatro cantos da aventura. Só a aparição de personagens clássicos, como os Zoras, os Gorons e Impa e a possibilidade de manejar as armas clássicas já valem o dinheiro investido. Isso sem contar os diversos detalhes e piadas escondidos nos diálogos com os personagens, que somente os verdadeiros aficcionados pela saga vão perceber. Desde já, um, ou melhor, dois clássicos absolutos do portátil.

**Pablo Miyazawa**

### As diferenças principais entre cada um:

| | Oracle of Ages | Oracle of Seasons |
|---|---|---|
| Principal inimigo natural | Tempo | Clima |
| Item místico especial | Cajado das 4 Estações | Harpa do Tempo |
| Armas principais | Gancho e atirador de pedras | Bumerangue e estilingue |
| Participação especial | Zoras | Gorons |
| Donzela que deve ser salva | Nell | Din |

| | |
|---|---|
| Plataforma: | Game Boy Color |
| Publisher: | Nintendo |
| Desenvolvimento: | Capcom (Flagship) |
| Gênero: | aventura/RPG |
| Nº de jogadores: | 1 |
| Lançamento: | maio |

PREVIEW

# ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

GBC

## Não tem pra ninguém: os melhores gráficos da história do Game Boy Color estão aqui

Quando um novo sistema como o Game Boy Advance é lançado, coisas boas e coisas ruins acontecem. Com a chegada da nova geração do portátil, os criadores de games farão menos jogos para Game Boy Color. Ainda existem vários jogos a serem lançados para o GBC até que ele seja definitivamente substituído pelo GBA, e se metade deles tiver a qualidade desse Alone in the Dark, pode começar a soltar os rojões para comemorar.

A série é velha conhecida de quem acompanha o mundo dos games há bastante tempo. Muito antes de Claire Redfield de Resident Evil, Edward Carnby já fazia os gamemaníacos borrarem as calças de medo com suas aventuras inspiradas nos romances do maluco e aterrorizante H.P. Lovecraft. Depois de fazer várias aparições em games para computador, "o novo pesadelo" vai dar as caras na telinha do GBC.

Graficamente, o game é impressionante. A softhouse responsável pelo feito, a Pocket Studios, espremeu o hardware do Game Boy Color de tal maneira que acabou nos brindando com o mais bonito game que já vimos para o portátil. O sistema que eles usaram, High Color (mais de 2.000 cores) só havia sido utilizado até hoje em apresentações, nunca em ambientes reais de jogo. Graças aos espertos programadores, o game se vale de efeitos que eram comuns no Super Nintendo, como a escala de sprites e utilização de profundidade. É possível ver o personagem no fundo da tela de um tamanho; e quando ele vem andando para a frente, seu corpo vai aumentando. Na primeira vez que vimos isso acontecendo no Game Boy Color tudo o que pudemos dizer foi: "Nooooosa!!"

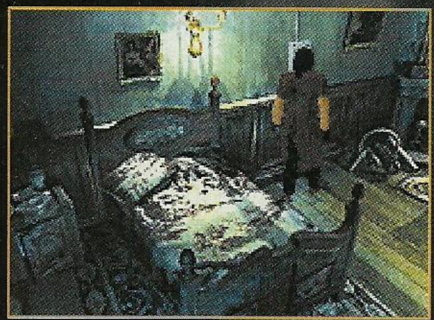
### Sinistro, muito sinistro!

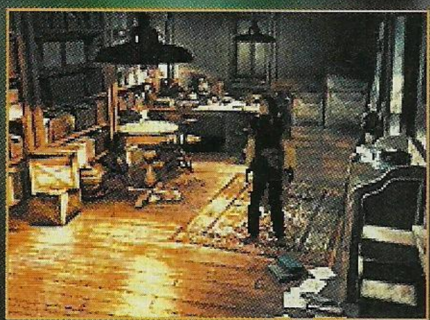
O personagem se move em 3D, mas todos os ambientes são pré-renderizados e estáticos (estilo Resident Evil), e passam longe de ser entediantes. As texturas usadas não possuem similar em nenhum jogo lançado até hoje, e as sombras e iluminação fazem pensar se o que está se vendo é mesmo um game para um console de 8 bit. Além disso, os caras não abriram mão do detalhismo e incluíram elementos animados nos cenários, como morcegos voando e olhos vermelhos na escuridão que piscam quando você passa perto. AitD é um "adventure de alma", então a maior parte do jogo destina-se a explorar e solucionar enigmas. Manja aquele esquema "pegar uma chave no andar de cima para abrir a porta do andar de baixo"? É bem por aí. Mas de quando em quando, Carnby cruza com alguns inimigos, e o esquema muda para um tiroteio com gráficos mais no estilão conhecido do portátil.

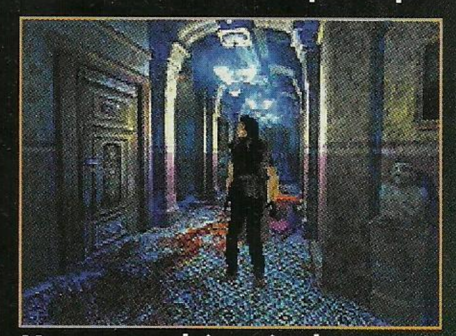
O game conta a história de um amigo de Carnby que foi misteriosamente assassinado na região de Shadow Island. Ele procurava uma estatueta sagrada que tem o poder de desencadear uma força perigosíssima. É lógico que o valentão Edward não vai deixar barato, e com a ajuda da arqueologista Aline Cedrac, vai dar uma chegada até a ilha para matar essa charada de uma vez por todas. Mal sabe ele que está prestes a se meter numa enrascada daquelas.

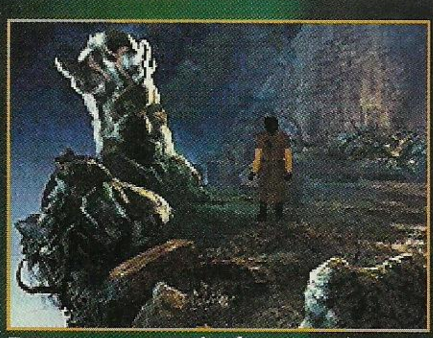
Ainda existem alguns problemas de slowdown a serem resolvidos, mas até o lançamento, em junho, acreditamos que a Pocket Studios vai deixar o game tinindo e perfeito. Olhos bem abertos para esse que promete ser um dos melhores títulos do Game Boy Color!

Eduardo Trivella


Não fizeram faxina por aqui


Sente só esses efeitos de luz!

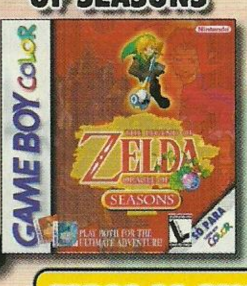

Mas, o que há atrás da porta?


Estou me sentindo tão só...

| | |
|---|---|
| Plataforma: | Game Boy Color |
| Publisher: | Infogrames |
| Desenvolvimento: | Pocket Studios |
| Gênero: | aventura |
| Nº de jogadores: | 1 |
| Lançamento: | junho |

# O LINK NUNCA FUGIU DE UMA AVENTURA, MAS AGORA VAI TER QUE ENCARAR DUAS!








- DOIS GAMES QUE SE INTERAGEM!
- TERMINE UM E USE SEU PROGRESSO PARA COMEÇAR O OUTRO.
- ITENS CLÁSSICOS COMO O GANCHO, A PÁ E A PENA E OUTROS NOVOS COMO O CAJADO DAS ESTAÇÕES E A HARPA DO TEMPO!
- DESENVOLVIDO COM A SUPERVISÃO DE SHIGERU MIYAMOTO EM PARCERIA COM A CAPCOM.

Nintendo by gradiente

**TODOS OS GAMES POR 3x R$ 33,00 CADA**

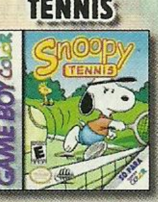
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (LANÇAMENTO)



WARIO LAND 3 (LANÇAMENTO)



SNOOPY TENNIS (LANÇAMENTO)



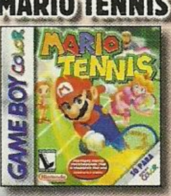
MARVIN CONTRA-ATACA



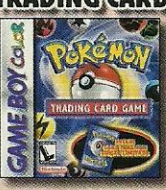
POKÉMON PUZZLE CHALLENGE



MARIO TENNIS



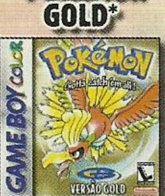
POKÉMON* TRADING CARD



POKÉMON SILVER*



POKÉMON GOLD*



POKÉMON AMARELO*



KIRBY TILT 'N' TUMBLE



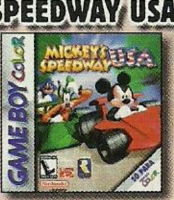
INDIANA JONES



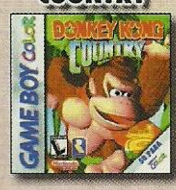
REI LEÃO



MICKEY'S SPEEDWAY USA



DONKEY KONG COUNTRY



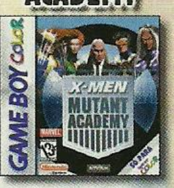
F1 2000



SPIDER-MAN



X-MEN MUTANT ACADEMY

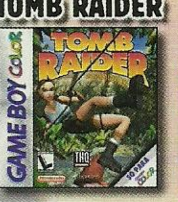




PERFECT DARK



TOMB RAIDER (LANÇAMENTO)



SUPER MARIO BROS DELUXE (LANÇAMENTO)



SPECIAL EDITION NA LUZ MUDA DE COR ENTRE GOLD E SILVER

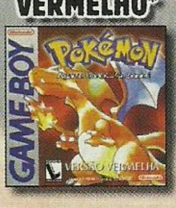
GAME BOY COLOR 3x R$ 76,33 OU EM 10x R$ 26,71

PURPLE · TRANSPARENTE · AMARELO · TEAL · KIWI



CABO GAME LINK 3x R$ 16,33

POKÉMON VERMELHO* (LANÇAMENTO)



POKÉMON AZUL* (LANÇAMENTO)



Preços válidos até 31/05/2001 ou enquanto durarem os estoques. • Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso • Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.
* Estes games também funcionam nos consoles em branco-e-preto. Os demais exigem o Game Boy Color.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

**www.dshop.com/nintendo (11) 4166-7777**







CÓDIGO NN15C

# O FUTURO EM SUAS

## o Game Boy Advance nasceu... e nada mais será como antes!

Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella




Filas quilométricas, consoles, cartuchos e acessórios esgotados, comerciantes felizes da vida e consumidores mais ainda. Com a ajuda de um esquema de marketing discreto, mas eficiente, e o lema "É como ter um video game na palma de sua mão", a Nintendo lançou o Game Boy Advance no Japão, no dia 21 de março – quase três meses antes que no resto do mundo.
Isso tudo só serviu para aumentar ainda mais a enorme expectativa em torno do mais poderoso console portátil já lançado em todos os tempos. Mas essa ansiedade tem data para terminar: 11 de junho. É nesse dia que a Nintendo of America vai introduzir as primeiras 500.000 unidades do GBA no mercado. Metade dessa quantidade estará nas lojas no dia do lançamento, enquanto o resto estará disponível até o final do mês. Na Europa e na América do Sul (inclusive aqui no Brasil), o lançamento será simultâneo ao americano. Quer coisa melhor?
E pelo visto, o mundo inteiro será tomado pela febre Game Boy Advance. A principal missão da Nintendo é aumentar sua produção mundial para dois milhões de consoles fabricados por mês, para assim alcançar um estoque que agüente a grande demanda do final do ano. Afinal, a expectativa é de que a verdadeira explosão de vendas aconteça mesmo no período do Natal.

## Um recorde atrás do outro

Lançado em três cores (Arctic/branco, Glacier/azul translúcido e Indigo/roxo), com mais de vinte jogos e alguns acessórios (o adaptador AC e o Cabo Game Link), o GB Advance invadiu o Japão de maneira arrasadora, mas os especialistas na área esperam que o "estrago" no mundo ocidental tenha uma intensidade ainda maior. Pra começar, o preço. Já se sabe que o console será vendido nos Estados Unidos a US$ 99,95, e os games, de US$ 29,95 a US$ 39,95 – valor considerado baixo se comparado ao preço atual do Game Boy Color por lá (US$ 79,95). Segundo, a quantidade e a qualidade dos jogos. A estréia americana contará com quinze títulos, que não serão necessariamente os mesmos lançados no Japão (veja quadro ao lado). Alguns games muito específicos para o público japonês, como Kuru Kuru Kururin e Napoleon, não têm previsão de lançamento no Ocidente. Em contrapartida, alguns títulos de ponta serão lançados primeiramente nos EUA, como é o caso de Tony Hawk's Pro Skater 2 e Rayman Advance.
E se você está achando muito pouco, prepare o coração. Até dezembro estão previstos mais de sessenta novos lançamentos das principais empresas, como Nintendo, Sega, Capcom, Konami, Ubi Soft, Activision, Namco, Majesco, Kemco, 3DO, Midway, entre outras. Isso sem contar – nunca é demais lembrar – que todos os cartuchos de Game Boy Color e Game Boy Classic também servem para o novo portátil.
E foi Peter Main, vice-presidente executivo de vendas e marketing da Nintendo of America, quem resumiu de forma perfeita a importância do lançamento do novo console: "Nunca houve um video game como o Game Boy Advance, e nunca um novo sistema foi lançado num mercado tão fervilhante". Se levarmos em conta a empolgação e a ansiedade dos gamemaníacos pelo mundo, nota-se que o espírito é esse mesmo. E a confiança de Main não pára por aí. "O Game Boy Color continua sendo a plataforma de games de mais rápida vendagem na América, obtendo recordes de vendas onze anos após seu lançamento. Estamos confiantes de que o Game Boy Advance vai alcançar novos recordes."
Nós também estamos, Brother Main!

## A PRIMEIRA LEVA

*Lançamentos nos EUA em 11/6*

Super Mario Advance (Nintendo)/ação
F-Zero: Maximum Velocity (Nintendo)/corrida
Army Men Advance (3DO)/ação
High Heat Major League Baseball 2002 (3DO)/esporte
ChuChu Rocket! (Sega)/puzzle
Dodge Ball Advance (Atlus)/esporte
Fire Pro Wrestling (BAM)/ esporte/luta
Iridion 3-D (Majesco)/tiro
Pitfall: The Mayan Adventure (Majesco)/ação
Fortress (Majesco)/estratégia
Rayman (Ubi Soft)/ação
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (Midway)/ esporte/luta
Tony Hawk's Pro Skater 2 (Activision)/esporte
Top Gear GT Championship (Kemco)/corrida
Tweety and the Magic Jewel (Kemco)/tabuleiro

Fotos: Denis Rodriguez, Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella

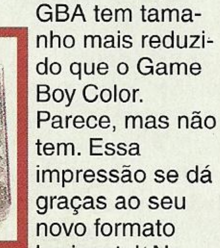


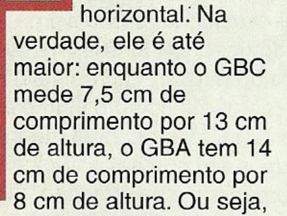

# COM AS MÃOS NA CRIANÇA

Dados técnicos, imagens, Previews... tudo isso você já cansou de ler e ver por aí e aqui. Mas qual é a sensação real de se jogar um Game Boy Advance? Nós da equipe Nintendo World e mais alguns leitores felizardos) tivemos a sorte e o privilégio de pôr as mãos no console já no dia do lançamento no Japão. Nossas análises e comentários estão nas páginas a seguir. Leia e fique com água na boca.

## Portabilidade: tamanho não é documento

Ele parece menor, mais fino, mais leve, a tela é mais esticada... não é preciso pegar o Game Boy Advance nas mãos para perceber esses e outros detalhes marcantes.
À primeira vista, parece mesmo que o GBA tem tamanho mais reduzido que o Game Boy Color. Parece, mas não tem. Essa impressão se dá graças ao seu novo formato horizontal. Na verdade, ele é até maior: enquanto o GBC mede 7,5 cm de comprimento por 13 cm de altura, o GBA tem 14 cm de comprimento por 8 cm de altura. Ou seja, ele continua cabendo em qualquer bolso. A tela também foi expandida. No Color ela mede 4 X 4,5 cm, enquanto no Advance ela foi esticada para os lados e ganhou um formato no estilo Widescreen, com 6 X 4 cm.





Quanto aos cartuchos, mais uma diferença gritante. Um cartuchinho de Game Boy Advance mede apenas 6 X 3,5 cm – quase a metade de um cartucho comum de Game Boy (5,5 X 6,5 cm). Nesse caso, dois poréns – primeiro: por causa do tamanho reduzido, é ainda mais fácil perder os cartuchos por aí. Se você for do tipo bagunceiro, é bom mudar seus hábitos. Segundo: como fica praticamente enterrado no GBA, é preciso retirar o cartucho do console ou ligá-lo para saber qual jogo está encaixado. Curiosamente, se um cartucho antigo de Game Boy for conectado, ele ficará quase metade para fora do console.

## Jogabilidade: nova posição, novos botões e mais conforto

É claro que essas diferenças visuais influem de alguma maneira na jogabilidade. Por exemplo, o posicionamento horizontal do console dá a sensação dele ser mais fino e leve. Isso porque, no Game Boy Color, as mãos do jogador ficavam mais próximas uma da outra e havia aquela pequena "lombada" próximo ao compartimento de pilhas, que aumentava ligeiramente a espessura. No Advance, as mãos ficam mais afastadas – já que os botões e a tecla direcional ficam em lados opostos da tela – e sobra mais espaço, o que torna a experiência de jogo muito mais confortável. Mesmo assim, aquela impressão do Advance ser mais apropriado a jogadores com mãos pequenas foi sentida pela maioria das pessoas que o jogaram. Mais uma vez, é só impressão. Bastam alguns minutos para mãos de qualquer tamanho se acostumarem e se ajustarem ao novo portátil.



Apesar de terem mudado de posição, os botões sofreram poucas alterações. Enquanto o direcional em cruz e as teclas A e B se mantiveram idênticos aos do GB Color, os botões Start e Select ganharam formato arredondado. Além disso, houve a adição muito bem-vinda das teclas L e R na parte superior. E são justamente esses novos e utilíssimos botões que fazem o GB Advance se assemelhar ainda mais a um Controller de Super Nintendo. Só jogando para perceber a semelhança.

## Versatilidade: Multiplayer, luz de segurança e jogos clássicos em tela maior

Para quem se liga em pequenos detalhes, vale citar a localização do botão liga/desliga, da entrada do fone de ouvido e do controle de volume, todos posicionados na parte inferior do console. Já a entrada do Cabo Game Link ficou em cima, entre os botões L e R. Sentiu falta de alguma coisa? Ponto para quem se lembrou da porta de comunicação infravermelha, uma inovação surgida no Game Boy Color que acabou de fora do design final do Advance. Como foi pouco usado nos games anteriores, é provável que não fará muita falta agora. A conexão e troca de arquivos entre os consoles ficarão por conta de um novo Cabo Game Link, que agora pode unir até quatro GBAs simultaneamente.
O adaptador AC (para conectar o console à tomada) agora é encaixado no próprio local desti-



*"A jogabilidade é boa, relaxa bastante. Não irrita a visão e o design é ótimo."*
**Caroline Rahal**



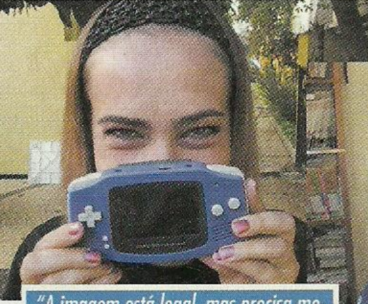
*"A tela é bem maior, o que é bom, já que o GB precisava de uma tela grande. Quero jogar Final Fight, porque é um gênero esquecido que eu gosto muito."*
**Renato Siqueira**

*"Muito legal! Deixa eu jogar mais um pouco, tio?"*
**Rodolfo Gabriel da Silva**

*"O gráfico melhorou bastante e está próximo até do N64! Para jogo de corrida é meio complicado, mas para games como GoldenEye e Perfect Dark deve ser muito louco!"*
**Ed Wilson Dias**

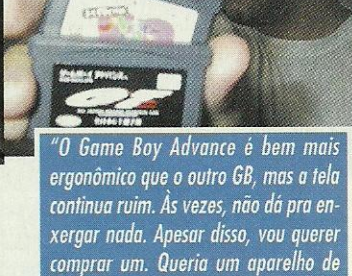


*"Ele é mais confortável que o GBC, mas há a desvantagem de não se poder jogar com uma mão só. Os gráficos estão muito bons, com efeitos de Mode 7 mais suaves que no Super NES. O tamanho do cartucho me pegou de surpresa, pois nem dá pra imaginar quanta informação cabe ali."*
**Eric Araki**



*"A imagem está legal, mas precisa melhorar. Ainda tem muito reflexo e a tela fica escura em alguns momentos. Prefiro este formato, que é bem mais anatômico: ele se ajusta melhor e dá mais firmeza. O som é animalesco!"*
**Arianne Brogini**

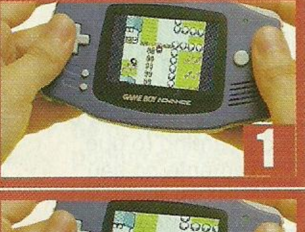
*"Sou péssima jogadora, mas achei fantástico. Imagino que as pessoas vão ficar horas e horas jogando. Nunca imaginei que um portátil pudesse fazer esses gráficos... vou comprar um agora!"*
**Lílian Maruyama**

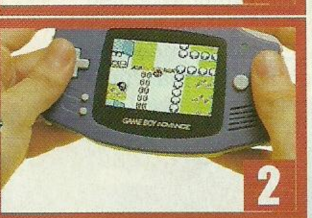


*"O Game Boy Advance é bem mais ergonômico que o outro GB, mas a tela continua ruim. Às vezes, não dá pra enxergar nada. Apesar disso, vou querer comprar um. Queria um aparelho de DVD também, mas esse vai ter que esperar mais um pouco..."*
**André Miyazawa**

nado às pilhas. E a economia não foi deixada de lado: duas pilhas alcalinas tamanho AA duram facilmente quinze horas de jogo contínuo. E para você não ser pego desprevenido, uma grande sacada: a luzinha do Power muda de cor conforme a quantidade de energia disponível. Se estiver boa, ela permanece verde; vermelha, é hora de trocar as pilhas. Tudo para facilitar nossa vidinha.

Mas sem dúvida, a melhor idéia de todas foi a compatibilidade entre o GBA e os modelos anteriores do Game Boy. Os games antigos podem ser jogados de duas maneiras no Advance. A primeira é a versão original, com a telinha quadrada (1) como no portátil normal. A outra é a versão Widescreen (2), na qual a imagem do jogo é esticada para adaptar a toda a tela. Para acionar esse modo, é só pressionar o botão L ao ligar o aparelho. Para voltar à posição normal, é só pressionar R. A imagem se estica e fica distorcida, mas os elementos ficam bem maiores. Em alguns games, como Mario Tennis, Pokémon e jogos de corrida, a opção cai como uma luva: os personagens ficam gigantes e a área do cenário se amplia de forma ideal. Em outros gêneros, principalmente os de Puzzle (como Pokémon Puzzle e Tetris), a tela maior mais atrapalha do que ajuda. De qualquer maneira, só a possibilidade de jogar os games clássicos de forma aprimorada já vale todo o dinheiro investido.




## Gráficos e som: colírio para os olhos...

Você já deve estar careca de saber que os gráficos do Game Boy Advance são lindos, maravilhosos e bacaninhas, mas provavelmente não nos cansaremos de repetir. Quando os engenheiros da Nintendo projetaram o menino, buscaram criar algo que melhorasse sensivelmente a qualidade dos games portáteis. A tela maior, a resolução melhor e a paleta de cores mais diversificada contribuem para deixar os ambientes de jogo muito mais ricos em detalhes. Os personagens, monstros, carros, etc. podem ser retratados com muito mais realismo que nos portáteis anteriores.

Um dos grandes responsáveis por esse avanço é o novo processador de 32 bit. O Game Boy, o Game Boy Pocket e o Game Boy Color usavam processadores de 8 bit similares àquele que o Nintendinho usava, e o Super NES utilizava um de 16 bit. Só pelos números já dá pra concluir que o novo portátil é até mais poderoso que um console doméstico do porte do Super Nintendo. Mesmo agora, na primeira geração de Softwares para o sistema, os criadores de games estão conseguindo alcançar resultados que

*"Ele é bem mais leve que o Game Boy. E encaixa bem na mão!"*
**Camila Pacheco Quiles**



*"Incrível mesmo esse brinquedo! Mas é muito difícil controlar essa bexiga!"*
**Bolivar Garcia**

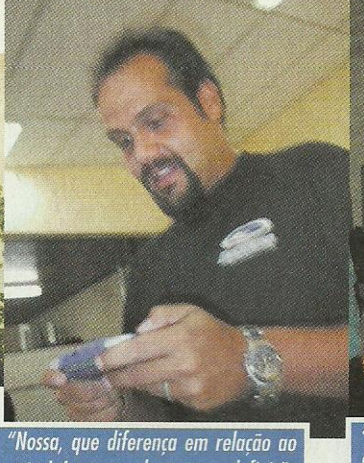
*"É uma sensação nova jogar um game desta qualidade com total independência, mas ainda é meio difícil de acostumar com os botões L e R. A imagem é bastante nítida."*
**Cassiano Barbosa**



*"Os jogos estão bem legais, principalmente o F-Zero. Só que os botões L e R complicam um pouco."*
**Leandro e Gabriel Calbente Câmara**

"Ele foi feito para quem tem mãos pequenas. Os gráficos são bons, mas parecidos com os do 16 bit. As empresas precisam trabalhar muito para mostrar todo o potencial. Como Super NES de bolso, é perfeito. A tela Widescreen foi uma idéia muito boa!"
**Ed Garden**

"A tela tem muito reflexo e não brilha no escuro. Não dá pra jogar durante um blecaute, por exemplo. O visual do console é bem legal e lembra o Game Watch (primeiro portátil da Nintendo)."
**Mateus Reis**

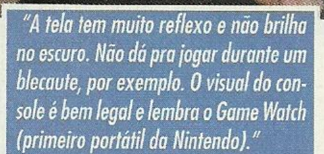


"Nossa, que diferença em relação ao outro! Aumentou bastante a definição da história, hein?!"
**Marco Pelegrini**



"Ele tinha que ter luminosidade própria. Se a luz não for direta, dá problemas. É mais confortável que o Game Boy, mas ainda não atingiu o padrão ideal."
**Arion Ferraz**

não eram possíveis em plataformas de 16 bit. Para tirar a dúvida, dê uma olhada nas telinhas de Silent Hill Play Novel, um game chato para quem não entende nada de japonês, mas com alguns visuais renderizados de deixar qualquer um babando forte. Ou ainda Golden Sun, um RPG que será lançado mais para o final do ano e que leva o GBA aos limites da excelência gráfica: a paleta de 32.768 cores parece que foi usada em sua totalidade, tamanho o colorido que se vê! E esse número incrível para um portátil pode ser exibido simultaneamente em telas de animação. Em ambientes reais de jogo, o número ultrapassa a casa das 500 cores simultâneas.

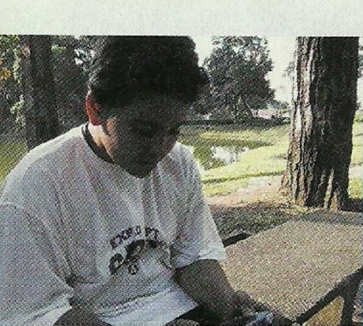


A resolução de tela é determinada pelo número de pixels que podem ser exibidos. Pixels são pequenos pontos compostos por uma cor, e eles são medidos em linhas horizontais e verticais. A tela do GBA possui 240 pixels horizontais e 160 verticais, o que resulta num total de 38.400 pixels, ou mais ou menos 10.000 pixels por polegada quadrada. Esse valor consegue ser até melhor que algumas TVs de alta definição (HDTV)!

O brilho e contraste da tela de cristal líquido (LCD) são resultados da tecnologia TFT reflexiva, sigla para Thin Film Transistor (transistor de película fina), que se refere ao elemento usado para controlar as cores dos pixels. Além da melhor imagem, o LCD TFT possibilita a mais rápida atualização de quadros e o mais amplo ângulo de visão de todos os tipos de tela de cristal líquido. E por que isso é importante? Porque sem velocidade na atualização de quadros as animações seriam toscas e pouco convincentes. Um amplo campo de visão tem suas vantagens, pois o jogador pode mudar a posição do GBA enquanto estiver jogando e ainda assim enxergar a tela perfeitinha. E como ela é reflexiva, precisa de uma luz ambiente para iluminá-la, ou seja, dá pra jogar no seu quarto com a luz do abajur ou então na praia, com o sol a lhe fazer companhia. Sol, mar e Game Boy Advance: quer coisa melhor?

Algumas pessoas até reclamaram da tela reflexiva do GBA dizendo que, dependendo do ângulo, nada se enxerga. Porém, todos que reclamaram tinham algo em comum: fizeram seu test-drive com o GBA em locais com pouca luz ambiente.

O verdadeiro propósito de um video game portátil é a vantagem de poder jogar em qualquer lugar. Se a tela do GBA tivesse iluminação própria, seria impossível jogar em ambientes abertos, com a incidência direta da luz do sol. Sem falar que a tela reflexiva barateia o custo de produção do aparelho (o que acaba refletindo positivamente no seu bolso) e ainda economiza pilhas que é uma barbaridade. Em nossa modesta opinião, a Nintendo acertou mais uma vez indo nesse caminho.



"Parece até um video game normal. No outro Game Boy, os personagens pareciam um bando de robôs. Aqui, não!"
**Douglas Vilas Boas Jr.**

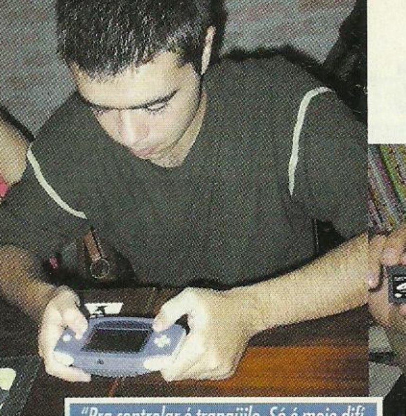
"Espetacular! Esse é um sonho de consumo da humanidade. Na hora que ele se tornar uma bugiganga multi-utilidades, então..."
**Alexandre Linares**

"Curti muito! Esses gráficos me impressionaram muito!"
**Américo Yoshida Jr.**

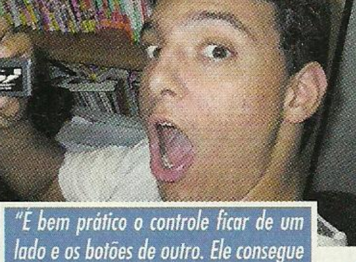


"O formato é melhor: com o aparelho lateral é bem mais fácil jogar. Eu queria comprar um Game Boy Color, mas agora vou esperar por esse. Trocaria minha bicicleta por um, com certeza!"
**Diego Senoguchi dos Santos**





"Pra controlar é tranqüilo. Só é meio difícil enxergar a imagem às vezes. Se o preço for acessível, eu terei um, fácil".
**Gustavo Deamo**



"É bem prático o controle ficar de um lado e os botões de outro. Ele consegue reproduzir a sensação e a jogabilidade do Super NES. Demais!"
**Ricardo Cruz**



"Não gosto muito de games, porque perco sempre e acabo ficando irritada."
**Marina Paiva**



"Definitivamente, tamanho não é documento! A disposição dos botões e o formato melhoraram a pegada, possibilitando uma melhor performance. E você não perde os jogos lançados para o GBC e ainda leva no bolso os sucessos do Super NES!"
**Ronny Marinoto**




## ...e música para os ouvidos

Som é outro aspecto importantíssimo num hardware de video game, pois é ele um dos grandes responsáveis pelo clima de um jogo. O Game Boy Advance possui apenas um alto-falante, mas o som estéreo pode ser apreciado facilmente com o uso de fones de ouvido. Até efeitos Dolby Surround podem ser alcançados se os programadores forem bons o suficiente e tiverem o "expertise" necessário para isso, como foi o caso da Factor 5 (responsável pelas trilhas sonoras de Rogue Squadron, Battle for Naboo e Indiana Jones para N64), que um tempo atrás mostrou o sistema MusyX desenvolvido para o console. Essa demonstração deixou toda a comunidade dos criadores de games de queixo caído, e a Factor 5 disse que usou somente de 20 a 30% de todo o potencial do aparelho!

Toda esse blá-blá-blá pode ser realmente conferido quando Mario, Luigi, Toad e a princesa Peach soltam exclamações a torto e a direito durante suas peripécias em Mario Advance. Ou quando todas aquelas máquinas possantes passam zunindo pela linha de chegada em F-Zero. Ou ainda quando as músicas góticas de Castlevania: Circle of the Moon estiverem bombando em ritmo com as chicotadas dos Belmont. Para tirar proveito total do GBA, nunca se esqueça: volume no talo e fones no ouvido.

## Conclusão: mas então vale a pena mesmo?

Você tem dúvida? Como disse com muita propriedade um dos entrevistados dessa matéria, o Game Boy Advance representa mesmo um mundo novo para os amantes dos video games. E você, como leitor da NW, só pode ser um amante dos video games, sempre pronto para adentrar novos e emocionantes mundos e enfrentar enormes desafios. Estamos ou não falando de você?

Trocando em miúdos, o Game Boy Advance vale a pena não apenas pela revolução tecnológica que ele representa, mas por toda a diversão que vai proporcionar com seus games. Afinal, não é todo dia que se pode ter um video game mais poderoso que Super Nintendo dentro do bolso. Quer um conselho? Aliás, dois? Continue acompanhando a trajetória do Advance e de seus games na NW e vá economizando a mesada para o lançamento do menino em 11 de junho. Você não pode ficar de fora dessa!

Colaborou **Ronny Marinoto**



"É mais confortável que o Game Boy, porque os dedos não ficam juntos atrás. O mais legal é que ele junta o que a Nintendo já fez de mais legal: o Super NES e o Game Boy. Espero que mais games de Super NES sejam lançados nesse formato."
**Cleiton Campos**

"Mó da hora esse negocinho! A visão da tela está muito boa!"
**Guilherme da Silva**



"Não gosto muito do Mario, mas os gráficos estão bem legais. Esse F-Zero é demais!"
**Ricardo Suzumura**

"Achei o formato mais legal e bem confortável. Não sabia que era tão potente assim. Quem sabe no futuro não dê pra conectar meu corpo ao Game Boy e alterar minha configuração genética?"
**Alex Borges**

# GAMES E MAIS GAMES

**Até o fechamento desta edição, conseguimos colocar as mãos em quatro games da vasta coleção de títulos do GBA. Aqui estão nossas impressões sobre eles. É claro que quando os games saírem em suas versões ocidentais, faremos seus Reviews também. É só aguardar.**

## Super Mario Advance

*Mario é Mario... e vice-versa*

Sempre que surge um video game Nintendo no mercado, é garantido que um novo game Mario será lançado ao mesmo tempo. Foi assim no NES (Super Mario Bros.), no Super NES (Super Mario World) e no N64 (Mario 64). E para não quebrar essa tradição, a Nintendo lançou Super Mario Advance no dia 21 de março – e foi justamente esse o primeiro cartucho que encaixamos em nosso GBA. É verdade que esse não é um título original (Super Mario Advance é uma versão de Super Mario Bros. 2 para NES, lançado em 1988), mas está mais do que valendo.







Convém lembrar que esse é o game Mario mais incomum de toda a saga. Pra começar, é possível jogar não só com Mario e Luigi, mas também com a princesa Peach e Kinopio (mais conhecido como Toad por aqui). Cada personagem tem características próprias, e cabe ao jogador escolher qual funcionará melhor em cada fase. O estilo de jogo também é totalmente diferente. Por exemplo, os inimigos não são derrotados com uma pancada na cabeça. A única coisa que funciona é arrancar legumes do solo e arremessá-los em cima dos vilões.

Mas SMA não é uma simples conversão do game antigo. Tá certo, as fases são idênticas, os inimigos de fase são os mesmos e até as passagens secretas (Warp Zones) e itens estão no mesmo lugar, mas há algumas novidades legais. A melhoria gráfica, por exemplo, é evidente. Graças ao processador de 32 bit do GBA, houve um visível aperfeiçoamento nos gráficos, que estão mais nítidos que os da versão 8 bit e com alto nível de detalhamento. É só prestar atenção às feições dos personagens (principalmente durante as cambalhotas) e nos cenários de fundo. Além disso, alguns detalhes quase imperceptíveis deixaram o conjunto ainda mais bacana, como fases de bônus modificadas e inimigos e itens deformados (certos Shy Guys e rabanetes são gigantescos). Há também umas moedas vermelhas que devem ser coletadas em todas as fases. Pegar todas significa completar 100% do jogo.

O som também merece atenção. A trilha sonora foi revitalizada e as vozes digitalizadas ganharam tratamento impressionante: os personagens e chefes de fases falam frases divertidas sem parar. No começo é até interessante, mas o blá-blá-blá fica cansativo após umas horas de jogo.

E além de tudo isso, há ainda um belíssimo bônus: um modo extra de jogo baseado no clássico Mario Bros. para Nintendinho. O esquema é detonar insetos em esgotos com até quatro pessoas, e é exatamente aí que a diversão come solta. Por tudo isso, Mario Advance foi o cartucho mais vendido no lançamento no Japão, e é bem provável que seja o mais vendido no Ocidente também. É divertido, é viciante, é Super Mario Bros. Precisamos dizer mais?

**P.M.**

*"É a mesma sensação de se jogar um Super Nintendo. Achei bacana, porque é como se estivesse usando um joystick. E eu quero um agora!"*
**Odair Braz Jr.**

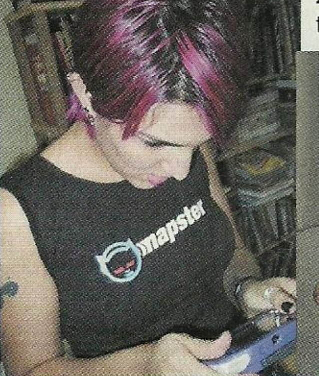
## F-Zero

*Os bons (e velozes) tempos voltaram*

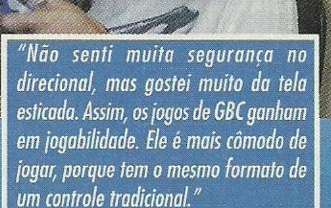
A melhor coisa de se sentir saudades é matar as saudades. F-Zero foi um dos games de lançamento para Super NES e até hoje é citado como um dos melhores jogos lançados para o console. E é impossível não sorrir de contentamento assim que a tela de abertura aparece no display do GBA, com as mágicas letras F, Z, E, R e O. Depois de dez anos do lançamento do F-Zero original, a Nintendo faz seu novo portátil voar baixo com essa versão.




E F-Zero (fora do Japão, o game terá o nome de F-Zero: Maximum Velocity) é mesmo um game totalmente novo, e podemos dizer, melhor que a versão lançada em 1991. A qualidade é tanta que faz a gente se perguntar como os programadores conseguiram colocar um jogaço desses num cartucho tão pequeno. Apesar de ser baseado no original, ele não é apenas uma conversão, pois as pistas e veículos são totalmente diferentes. O conceito, no entanto, continua o mesmo: pisar fundo e cruzar a linha de chegada numa das três primeiras posições, para




*"Isto é uma afronta ao trabalho! Se eu tivesse um destes ao meu lado, seria demitida!"*
**Clarah Averbuck**



*"Não senti muita segurança no direcional, mas gostei muito da tela esticada. Assim, os jogos de GBC ganham em jogabilidade. Ele é mais cômodo de jogar, porque tem o mesmo formato de um controle tradicional."*
**Kalu Castro**



avançar para a próxima corrida.
Sendo o primeiro game de corrida que jogamos para GBA (e também o que mais consumiu nossas pilhas), tivemos um pouco de dificuldade para nos acostumar com o uso dos botões L e R. E eles realmente precisam ser usados para se fazer as curvas mais fechadas do jogo (L e R juntos acionam o turbo). Quem tem mãos grandes poderá até demorar mais pra se acostumar com isso, mas como já dissemos, nada que umas horinhas de corrida não resolvam.
F-Zero para GBA tem ainda outra vantagem em relação ao original: opção de Multiplayer. Com apenas um cartucho, quatro pilotos podem conectar seus GBAs e tirar um racha esperto – mas apenas numa pista e com a escolha do carro por conta do computador. Se forem usados quatro cartuchos, todas as pistas e carros ficam liberados para disputas doentias a milhares de quilômetros por hora. Adrenalina pura, meu irmão!

**E.T.**

## All Japan GT

*É Top Gear, é portátil e é bacana*

De cara, a surpresa: "nooossa! Olha só esses gráficos! Tem até uma mulher digitalizada aqui!". A apresentação de All Japan GT (que nada mais é um game da série Top Gear com carros japoneses) é com certeza a melhor de todos os games que avaliamos no GBA. A trilha sonora também é coisa fina, e fica ainda melhor se forem usados fones de ouvido. Puro rock'n roll. Palmas para a Kemco, que já mostrou um belo serviço logo em seu primeiro trampo para o console, coisa que muitas empresas demoram pelo menos uns três jogos para fazer.
Como somos fãs incondicionais de Top Gear, começamos a jogar com a confiança de que iríamos curtir. E não nos decepcionamos. All Japan é um jogo de corrida muito interessante e divertido, que pega de jeito os fãs do gênero. O estilo é bem Arcade, sem muito de simulação e realidade.
A versão do Super NES vem à cabeça a todo momento. Por exemplo, a jogabilidade é igual, se não melhor: controlar o carro é uma moleza só. No câmbio automático, é só pressionar o acelerador nas retas e soltar nas curvas. Com câmbio manual complica um pouco: as mudanças de marcha devem ser feitas com os botões L e R (mais uma vez, semelhança total com o Super NES).
Único porém: vencer é muito fácil. Logo na primeira passagem pelo modo Championship, cheguei em primeiro lugar em todas as provas, sem fazer muita força. Ei, um pouquinho de desafio não faz mal a ninguém, não é mesmo?

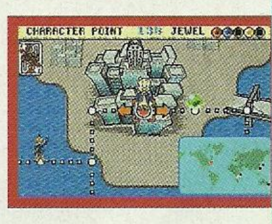
**P.M.**

## Tweety and The Magical Jewel

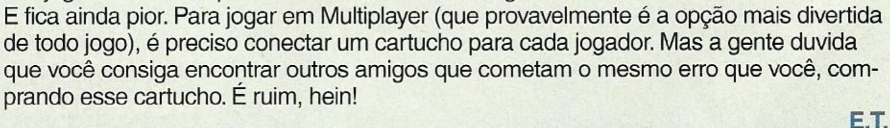
*Um desperdício de Looney Tunes num jogo fraquinho, fraquinho*



Se o Frajola fosse um pouco mais competente, o Piu-Piu já teria ido pro saco e não estrelaria um game do pacote de lançamento do Game Boy Advance.
Falando sério, TatMJ é um dos games mais inexpressivos de todos os vinte e tantos que saíram junto com o console no Japão. Pegando carona no sucesso de Mario Party, a Kemco resolveu usar alguns personagens Looney Tunes para fazer um game de tabuleiro repleto de joguinhos simplezinhos e bobocas. Eufrasino, Gaguinho, Patolino e o resto da turma marcam presença em peso.



Porém, diferente da série MP, esse Piu-Piu não levanta vôo de jeito nenhum. Se não bastasse o monte de texto em japonês, os minigames são fáceis demais e não chegam a empolgar nem um instante que seja: a maioria é daqueles em que se tem simplesmente que apertar o botão na hora certa para que algo aconteça. Pra piorar, demora um século pra acertar a casa no tabuleiro e algum evento propriamente dito começar. Ainda bem que somos feras em adivinhação (não em japonês) e conseguimos descobrir uma opção para jogar apenas os minijogos. Mas será que isso é mesmo uma vantagem?



E fica ainda pior. Para jogar em Multiplayer (que provavelmente é a opção mais divertida de todo jogo), é preciso conectar um cartucho para cada jogador. Mas a gente duvida que você consiga encontrar outros amigos que cometam o mesmo erro que você, comprando esse cartucho. É ruim, hein!

**E.T.**

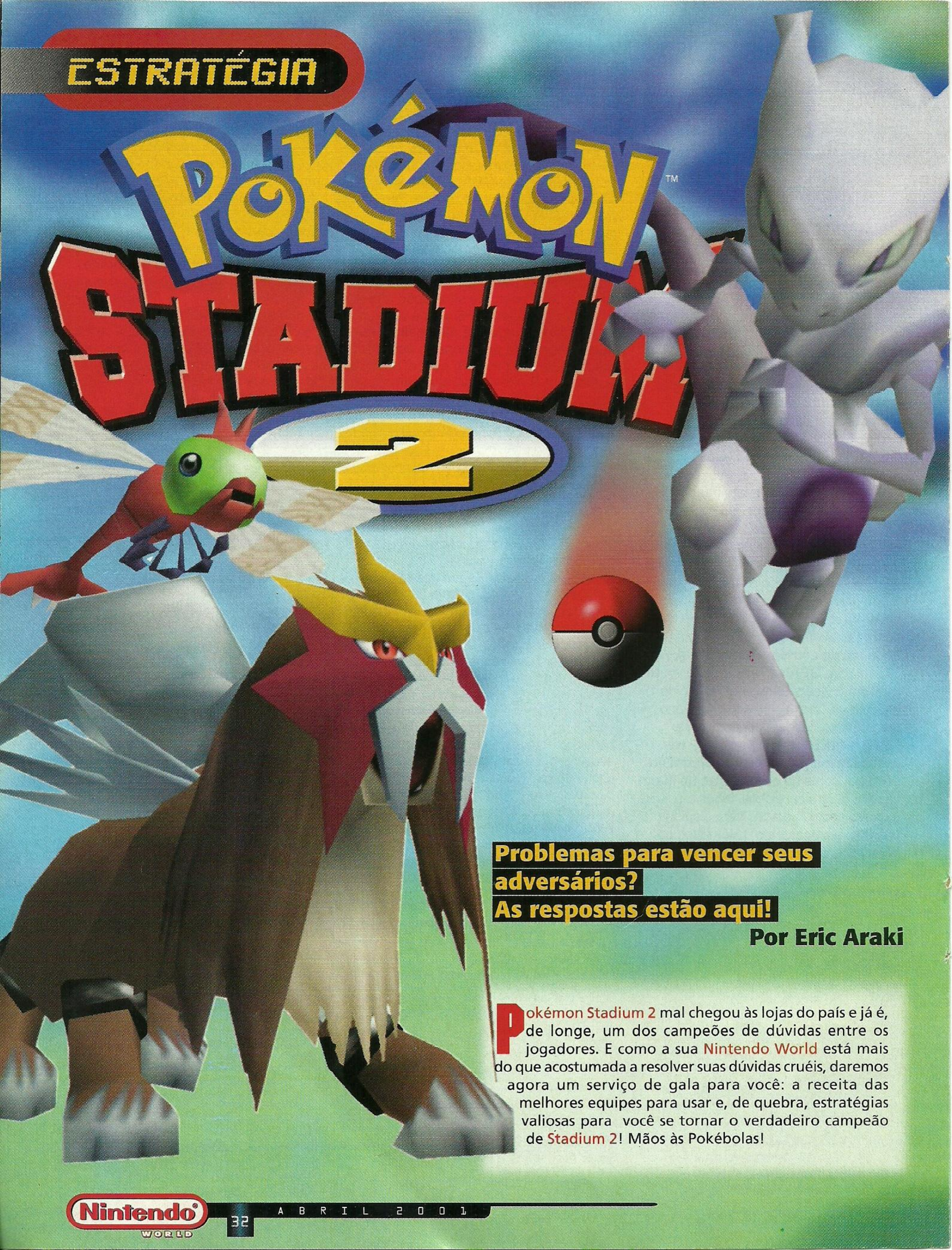


*"Ele bota no chinelo os efeitos do Super NES, já que a taxa de Frames é bem maior. A jogabilidade é muito macia e ele é muito mais leve e gostoso de segurar."* **Joy Valadão**

*"O Game Boy Advance representa um admirável mundo novo que se abre para todos os amantes dos video games. Eu até trocaria meu rim por um".* **José Carlos Assumpção**

*"Muito engraçadinho esse game, mas a gente prefere brincar com o Mario ao vivo."* **Luciana de Oliveira e Jacqueline Fernandez**

*"Estou impressionado com a qualidade. Os gráficos e a velocidade são melhores que no GB antigo. Gostei dos botões L e R. Parece que eles estão se aproximando cada vez mais de um joystick comum."* **Alexandre Vecchio**




# Pokémon Stadium 2

**Problemas para vencer seus adversários? As respostas estão aqui!**

**Por Eric Araki**

Pokémon Stadium 2 mal chegou às lojas do país e já é, de longe, um dos campeões de dúvidas entre os jogadores. E como a sua Nintendo World está mais do que acostumada a resolver suas dúvidas cruéis, daremos agora um serviço de gala para você: a receita das melhores equipes para usar e, de quebra, estratégias valiosas para você se tornar o verdadeiro campeão de Stadium 2! Mãos às Pokébolas!

# COMO FUNCIONAM AS BATALHAS



Os já familiarizados com o primeiro Stadium e com os combates de Pokémon no Game Boy se sentirão mais à vontade com a interface desta versão. As batalhas propriamente ditas foram trazidas praticamente inalteradas em relação à versão anterior. A cada seqüência de disputas, você seleciona um grupo de no máximo seis Pokémon quaisquer e, desses, escolhe três para participar dos combates.

Na arena, todas as ações são divididas por turnos. Ao início de cada um deles, os jogadores podem optar por uma de três ações: Attack (Ataque), para selecionar entre as quatro técnicas que seu Pokémon utilizará; Pokémon, para trocar o combatente ativo por algum da reserva; e Run (Correr), que significa a desistência automática e vitória do oponente.



Uma vez escolhida a opção Attack, cada um dos botões C representa uma habilidade de seu lutador. O mesmo processo é utilizado para se realizar a troca de bichinhos. Você pode levar o tempo que desejar para realizar as escolhas, visto que o primeiro a atacar não será aquele cujo jogador for mais ágil, mas sim o combatente com valor mais alto no fator velocidade. Portanto, analise minuciosamente a situação antes de partir para o abraço.



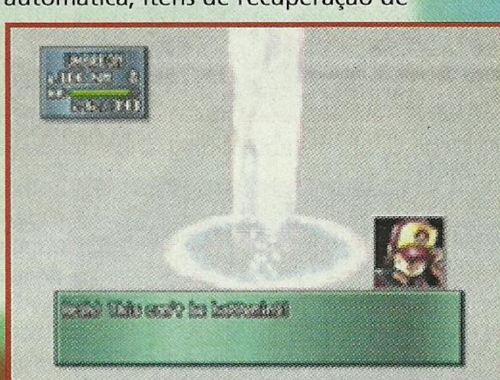
● ÓTIMO ▼ FRACO ■ RUIM

| TIPO DE POKÉMON USADO NO ATAQUE / TIPO DE POKÉMON USADO NA DEFESA | NORMAL | FOGO | ÁGUA | ELÉTRICO | PLANTA | GELO | LUTADOR | VENENOSO | TERRESTRE | VOADOR | PSÍQUICO | INSETO | PEDRA | FANTASMA | DRAGÃO | NOTURNO | METÁLICO |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NORMAL | | | | | | | | | | | | | ▼ | ■ | | | ▼ |
| FOGO | | ▼ | ▼ | | ● | ● | | | | | | ● | ▼ | | ▼ | | ● |
| ÁGUA | | ● | ▼ | | ▼ | | | | ● | | | | ● | | ▼ | | |
| ELÉTRICO | | | ● | ▼ | ▼ | | | | ■ | ● | | | | | ▼ | | |
| PLANTA | | ▼ | ● | | ▼ | | | ▼ | ● | ▼ | | ▼ | ● | | ▼ | | ▼ |
| GELO | | ▼ | ▼ | | ● | ▼ | | | ● | ● | | | | | ● | | ▼ |
| LUTADOR | ● | | | | | ● | | ▼ | | ▼ | ▼ | ▼ | ● | ■ | | ● | ● |
| VENENOSO | | | | | ● | | | ▼ | ▼ | | | | ▼ | ▼ | | | ■ |
| TERRESTRE | | ● | | ● | ▼ | | | ● | | ■ | | ▼ | ● | | | | ● |
| VOADOR | | | | ▼ | ● | | ● | | | | | ● | ▼ | | | | ▼ |
| PSÍQUICO | | | | | | | ● | ● | | | ▼ | | | | | ■ | ▼ |
| INSETO | | ▼ | | | ● | | ▼ | ▼ | | ▼ | ● | | | ▼ | | ● | ▼ |
| PEDRA | | ● | | | | ● | ▼ | | ▼ | ● | | ● | | | | | ▼ |
| FANTASMA | ■ | | | | | | | | | | ● | | | ● | | ▼ | ▼ |
| DRAGÃO | | | | | | | | | | | | | | | ● | | ▼ |
| NOTURNO | | | | | | | ▼ | | | | ● | | | ● | | ▼ | ▼ |
| METÁLICO | | ▼ | ▼ | ▼ | | ● | | | | | | | ● | | | | ▼ |

Feitas as escolhas, a fase de combate se inicia. Se algum dos jogadores alternou seu bichinho ativo, a mudança será feita nesse exato momento, antes de qualquer iniciativa de ataque. Vale lembrar que uma troca de Pokémon não impede a ação adversária, e o recém-chegado pode receber um presente de boas-vindas nada agradável. Em seguida, ataques que sempre funcionam primeiro, como Quick Attack e Extreme Speed, são desferidos. Só então o desafiante com a maior velocidade (Speed) poderá utilizar suas técnicas.

Caso o golpe não reduza a energia do adversário a zero, será a vez do outro lado atacar. Do contrário, o jogador que perdeu seu Pokémon deverá escolher um novo de sua listagem para ocupar seu lugar. A substituição de lutadores por perda total de energia (como depois de um Explosion, por exemplo) não permite que o adversário tenha um ataque extra. O primeiro treinador a derrotar os três combatentes do adversário sagra-se campeão. Achou simples? É mais do que parece.

A novidade aqui fica por conta dos itens que podem ser levados para combate. No caso de equipamentos de aumento de dano, a aplicação será automática; itens de recuperação de status, como PsnBerry, são utilizados automaticamente quando necessário; os de recuperação de energia, assim que o bichinho perder metade da energia. Quaisquer outros itens são sumariamente vetados.



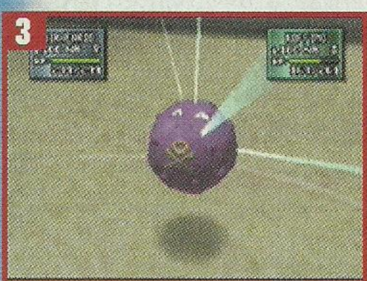
# DEZ DICAS DE OURO PARA SE DAR BEM



Tenha um grupo balanceado em relação aos tipos. Pokémon aparentemente fortes podem formar times fracos. A combinação Articuno, Zapdos, e Moltres é bastante comum, mas basta um Tyranitar para derrubar os três de uma única vez. Seu time deve ser versátil e funcionar como um todo, sanando as deficiências uns dos outros. Um por todos e todos por um!



Não confie num único lutador para salvar a pátria. Seu Ho-oh pode parecer invencível mas, caso seja vencido por um Quagsire, o restante de seu grupo tem condições de se safar? Não tenha em seu grupo Pokémon com níveis diferentes entre si. Procure manter sempre uma uniformidade, nunca com diferenças acima de cinco níveis.



Não sacrifique ninguém. Um Explosion pode parecer a única arma contra um Mewtwo oponente, mas ele poderá resistir e usar um Recover antes que você possa reagir. Use Destiny Bound, Explosion e Self-Destruct apenas quando não houver outra alternativa. Lembre-se também que estes três golpes causam sua derrota automática se usadas por seu último Pokémon.



Preocupe-se menos com danos e mais com efeitos. Em vez de lotar seus bichinhos com Thunders e Hydro Pumps, reserve algum espaço para técnicas que causem redução de atributos, envenenamento ou, principalmente, paralisia (visto que este status, além de reduzir as chances de ataque, também causa uma grande queda na velocidade).



Tome a máxima vantagem das fraquezas. Quando um alvo é atingido por um golpe do tipo de sua fraqueza, o dano é dobrado. A maioria dos Pokémon possui mais de um tipo e, no geral, há uma fraqueza comum a ambos, o que quadriplica o dano. O todo-poderoso Gyarados (Voador/Aquático) pode ser derrotado até por um pequeno Pichu. Duvida?



Evite golpes que se prolonguem por diversos turnos. Em Pokémon Vermelho, Azul e Amarelo, golpes como Fire Spin ou Wrap impediam a ação do oponente ao serem utilizados. Em Stadium as coisas não são tão fáceis, e os atingidos por esses ataques continuam podendo atacar. E nem pense em usar a Sandstorm, a não ser que tenha um grupo inteiramente de Pokémon do tipo Pedra.



Não troque seus combatentes o tempo todo. Além de ser bastante cansativo em combates contra outros jogadores, você pode receber um Spike ou Pursuit, que causam dano bastante elevado ao Pokémon que tentar ser trocado. Se o inconveniente do treinador for o seu adversário, uma boa tática é usar Spider Web ou Mean Look, que evitam a fuga.



Traga sempre bons itens. Acredite: mesmo uma simples Berry pode salvar sua vida num momento de sufoco. Não despreze a possibilidade de equipar diferentes tipos de itens em seus lutadores, especialmente se você for enfrentar treinadores que claramente visam causar alterações de status, como Koga e Bugsy.



As batalhas são 95% inspiração, 4% transpiração e 1% sorte. Seja calculista, tente sempre prever o próximo movimento do oponente e adiante-se. E surpreenda-o sempre que puder. Quem poderia imaginar que uma inofensiva Chansey pode aprender Thunder, Fire Blast, Blizzard e Psychic?



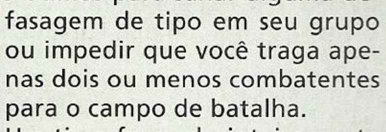
Não deixe de lado o fator sorte! Critical Hits e Fintches podem acontecer aleatoriamente, mas são capazes de livrá-lo de apertos monstruosos. Portanto, dê uma forcinha para a sorte e sempre equipe itens como Scope Lens e King's Rock (aumenta a freqüência dos Critical e dos Fintches, respectivamente).

# POKÉMON DE ALUGUEL VS. POKÉMON DO GB



Apesar de ser destinado aos treinadores que já possuem seus próprios Pokémon importados de qualquer uma das seis versões do Game Boy com o acessório Transfer Pak (vendido junto com o primeiro Pokémon Stadium), Stadium 2 possui um leque bastante grande de bichinhos próprios, para que aqueles que não possuem tais jogos também possam se divertir. A eles é dado o nome de Rental Pokémon, os Pokémon de aluguel, ou, simplesmente, reservas. Como seu próprio nome já diz, os reservas nada mais são que tapa-buracos com habilidades pré-escolhidas pelo próprio computador. No início, 249 Rental Pokémon diferentes podem ser acessados (menos Mew e Celebi, que só surgem quando você conquistar o Round 2 do Modo Stadium). Eles são ótimos para sanar alguma defasagem de tipo em seu grupo ou impedir que você traga apenas dois ou menos combatentes para o campo de batalha.





Um time formado inteiramente por Rentals talvez tivesse chances de sobreviver a todas as copas no primeiro Pokémon Stadium. Neste game, entretanto, é visível a perda da qualidade dos lutadores já preparados do cartucho. Muitos deles perderam ótimas técnicas, além de atributos muito abaixo da média comum. Eles também possuem seus próprios ataques, nunca fugindo ao padrão. Se ele for Elétrico, terá um panteão quase que exclusivo de golpes da linha de Thunder, justamente o que seu oponente espera. O efeito surpresa, como um Pikachu com Surf, por exemplo, nem existe mais.





Mais um ponto importante a ser observado é que você jamais encontrará um Rental Shiny, ou seja, um reserva especial. Enquanto Pokémon treinados podem ser coloridos (indicados por uma cruz brilhante no laboratório de Carvalho) e atingir índices beirando o limite dos atributos da espécie (e com isso, conseguindo maiores índices de Critical Hits, Fintches e demais), nem pense em ver a mesma coisa entre as criaturas de aluguel. Em resumo, não use Rental Pokémon, exceto se forem estritamente necessários. Do contrário, sobreviver será sua maior preocupação...

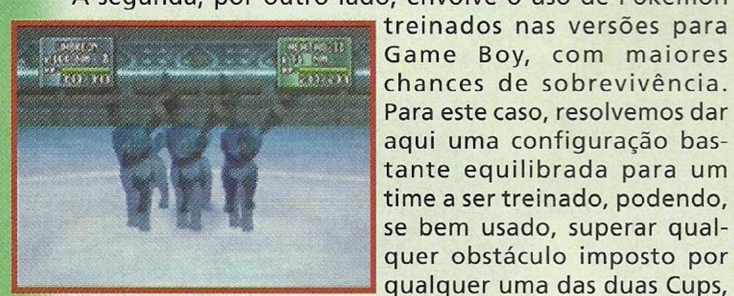


# A POKÉ E A PRIME CUP

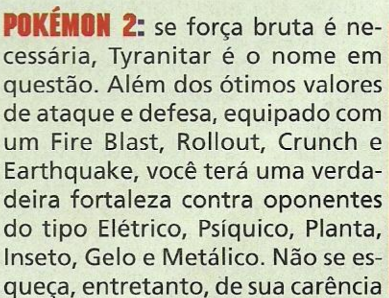



"O que posso fazer para sobreviver às copas?", você se pergunta. Existem duas soluções possíveis. A primeira é por meio de experimentos. Vá testando diferentes combinações de Rentals até encontrar um time que se encaixe a suas estratégias, tendo em mente que a cada novo estágio das copas você terá de renovar e adotar posturas diferentes ante os oponentes para poder galgar o caminho até o topo.

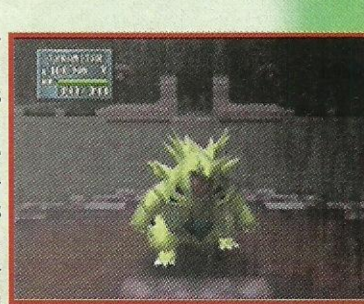
A segunda, por outro lado, envolve o uso de Pokémon treinados nas versões para Game Boy, com maiores chances de sobrevivência. Para este caso, resolvemos dar aqui uma configuração bastante equilibrada para um time a ser treinado, podendo, se bem usado, superar qualquer obstáculo imposto por qualquer uma das duas Cups, independente dos níveis.



**POKÉMON 1:** um alto valor de defesa e defesa especial, grandes velocidades e um poder de ataque acima da média. A única opção: Lugia. Sua capacidade de se recuperar de danos por meio do Recover também não pode ser desprezada. Some ainda Aero Blast, Hydro Pump e Psychic e você terá um ótimo membro contra adversários do tipo Fogo, Inseto, Planta, Lutadores e até mesmo Pedra. Apenas mantenha-o longe de Elétricos e Noturnos.



**POKÉMON 2:** se força bruta é necessária, Tyranitar é o nome em questão. Além dos ótimos valores de ataque e defesa, equipado com um Fire Blast, Rollout, Crunch e Earthquake, você terá uma verdadeira fortaleza contra oponentes do tipo Elétrico, Psíquico, Planta, Inseto, Gelo e Metálico. Não se esqueça, entretanto, de sua carência em velocidade e sua dupla fraqueza contra o tipo Lutador.





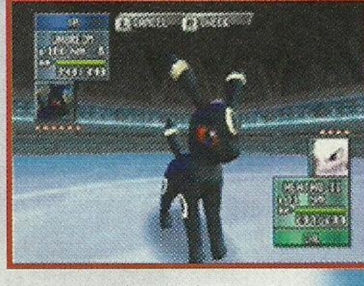




**POKÉMON 3:** no geral, os insetos são bastante ignorados pelos treinadores. Muitos, porém, se esquecem de Heracross. Sendo um Inseto/Lutador, esse Pokémon tem uma vantagem imensa sobre os Pokémon do tipo Noturno e Planta. Seu Megahorn por si só já causa danos consideráveis. Somado aos bônus do Swords Dance, torna-se algo absurdo. Endure seguido de Reversal são especiais para serem usados contra Voadores, revertendo todo o dano.



**POKÉMON 4:** um toque de alta velocidade e técnicas de alteração de status ficam por conta de Jolteon. Sua velocidade pode chegar a 358 — número que só pode ser igualado por um Mewtwo —, o que garante quase sempre a iniciativa da ação. Tome proveito disso e paralise utilizando-se de Thunderwave, ou confunda com Confuse Ray. Para danos mais altos, use Thunder e Shadow Ball, garantindo a superioridade contra Voadores, Aquáticos e Psíquicos.



**POKÉMON 5:** Umbreon. Mais uma evolução de Eevee, mas desta vez com um toque sombrio. Mean Look e Toxic formam uma seqüência letal a qualquer inimigo despreparado, causando a vitória certa em questão de alguns turnos. Devido ao seu Moonlight, você pode recuperar seus danos por um bom tempo. Para completar, Confuse Ray novamente, de modo a evitar ataques indesejados e elevar o número de turnos perdidos pelo adversário.



**POKÉMON 6:** para o toque final, um pouco de gelo. O clássico Articuno, com Ice Beam, Blizzard, Double Team e Recover mostra-se bastante eficiente contra Pokémon do tipo Terrestre, Pedra e, principalmente, Dragão. Você pode arriscar trocar o Ice Beam por um Sky Attack ou outro que cause grande dano voador, permitindo assim uma maior performance contra criaturas do tipo Lutador, Planta e Inseto.

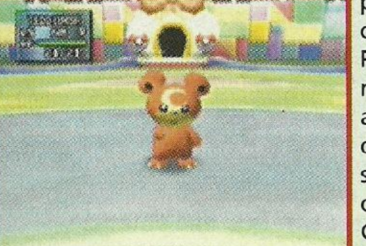
## A LITTLE CUP



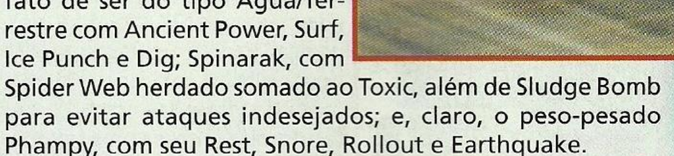
Você pode se surpreender com o quão divertida pode ser a Little Cup. Justamente por se valer de Pokémon de níveis muito baixos, as grandes estratégias podem ser colocadas de lado aqui. Isso sem mencionar que os bichinhos mais poderosos em atributos, como Snorlax e Taurus, por exemplo, ficam de fora mesmo em nível 5, fato que gera um maior uso de ataques que causem danos elevados ou de efeitos rápidos.



Ao todo são 86 os combatentes com aval para participar desta liga. Desses, uma pequena parcela é realmente composta pelos bebês (como Pichu e companhia). Os demais são apenas versões recém-saídas de ovos dos Pokémon convencionais em suas primeiras formas evolutivas. Assim, fica bem mais simples organizar um grupo de proporções catastróficas para os oponentes.

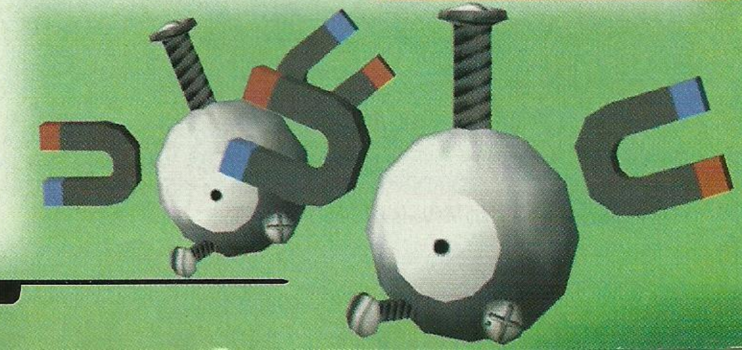


Para uma combinação muito boa, reúna um Teddiursa, capaz de aprender uma coleção de Punches, como Thunder, Ice, Fire e Dynamic, suficientes para torná-lo eficiente contra a maioria dos tipos; uma Chansey, por sua altíssima energia e, claro, pela possibilidade de aprender Blizzard, Thunder, Psychic e Reflect; o esquentado Houndor, com Shadow Ball, Fire Blast e a combinação letal a Psíquicos, Pursuit seguido de Roar; Wooper, aproveitando o fato de ser do tipo Água/Terrestre com Ancient Power, Surf, Ice Punch e Dig; Spinarak, com Spider Web herdado somado ao Toxic, além de Sludge Bomb para evitar ataques indesejados; e, claro, o peso-pesado Phampy, com seu Rest, Snore, Rollout e Earthquake.





Mesmo com a falta dos tipos Lutador, Elétrico e Psíquico, as técnicas usadas pelos Normais ajudam a superar esses buracos. E como são apenas oito batalhas para completar a copa, esse grupo será o suficiente para derrubar a todos que se colocarem em seu caminho.



# A CHALLENGE CUP



Eis o maior de todos os desafios de Stadium 2. Apesar de basicamente esta copa possuir os mesmos desafios da Poké Cup e ser dividida em quatro ligas de oito batalhas cada, há uma diferença gritante entre uma e outra: na Challenge Cup você não escolhe seu time, seja ele Rental ou treinado. Você é levado diretamente para as batalhas, onde receberá automaticamente um grupo aleatório de Pokémon com as mesmas técnicas de suas contrapartes reservas. Na verdade, não se trata de um time de reservas. Todos eles possuem valores satisfatórios em seus atributos, tornando-os únicos desta copa.
Essa é a grande dificuldade. Obrigatoriamente, você terá de fazer testes, experimentar combinações e aplicar as habilidades de cada indivíduo de modo a formar um bom grupo. Talvez você precise recomeçar algumas vezes, mas logo se acostumará com a idéia e acabará encontrando um time capaz de superar as adversidades.

# NO GYM LEADER CASTLE



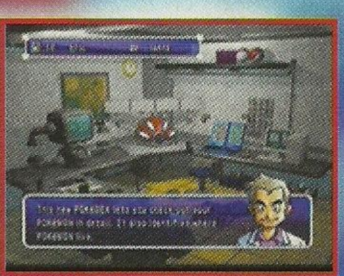
Da mesma forma que em seu predecessor, no Castelo dos Líderes de Ginásio você enfrentará uma série de batalhas em busca de cada uma das insígnias necessárias para se chegar à Elite dos Quatro. Mas se você acredita que basta se basear no tipo no qual o líder é especializado para montar um time, está muito enganado.
Em Stadium 2 os líderes receberam times que os tornaram bastante balanceados. Apesar de usarem Pokémon do tipo de sua especialização, cada um deles possui um ás na manga, um Pokémon que vai contra qualquer expectativa. Bugsy é um bom exemplo disso, com um time formado praticamente por Inseto/Planta (vulnerável a Fogo/Voador). O elemento surpresa é Pupitar (Pedra/Terrestre), que pode frustrar seus planos de conseguir a insígnia caso tenha trazido um time puro Fogo/Voador.



Há ainda uma batalha inesperada contra os Rockets em seu caminho para a liga, sem mencionar a nova Elite dos Quatro, o Dragonmaster Lance e todos os antigos treinadores de Kanto em seus novos ginásios, para só então enfrentar Ash. Quando finalmente conquistar tudo isso e terminar todas as copas, você habilitará o modo Round 2, onde o último oponente será Rival, que está longe de estar disposto a ser derrotado por você. No mais, apenas siga o mesmo roteiro da Prime Cup para não ter grandes problemas.



# AS NOVIDADES DO LABORATÓRIO

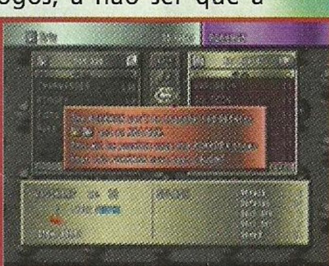


Acostume-se ao laboratório de Carvalho, já que este será o local onde você passará a maior parte de seu tempo. Aqui, além de organizar seus times e Pokémon, você poderá ensinar técnicas com o uso de itens, evoluí-los por meio de trocas ou pedras elementais, além de guardá-los nas diferentes caixas.
Até agora, nenhuma inovação. Apesar de praticamente trazido sem alterações da versão anterior do game para N64, algumas adaptações e implementações foram adicionadas para melhor atender às novidades de Gold, Silver e Crystal.



Existem agora novas formas de agrupar as listagens de seus bichinhos, unindo-os de acordo com o sexo, a afinidade com o treinador — a chamada felicidade —, itens equipados, tipos primários e secundários e muitos outros. Isso sem contar que, assim como em G/S, você pode renomear as caixas, facilitando em muito a organização de seus times e, como em tais, pode ler mensagens neles colocadas ou mesmo enviadas ao seu computador.
Apesar disso, novas restrições também foram impostas. Quando um bichinho é armazenado nas caixas de Stadium 2, três classificações ocorrem. Primeiro, o item que estiver segurando é removido e colocado numa das duas pastas (metálica, para Gold/Silver/Crystal, ou colorida, para Vermelha/Azul/Amarela). Segundo, seu nível de felicidade é reduzido ao mínimo. Por fim, se for um dos novos Pokémon, não podem ser transferidos aos jogos antigos; se forem dos antigos, não podem ser passados aos novos jogos, a não ser que a Pokéagenda de suas versões Gold e Silver indique que você já conquistou os 150 Pokémon originais por meio de trocas. A única forma de contornar o problema é receber todos que faltam por meio de trocas, para só então anular essa "trava". Frustrante? Sem dúvida. Mas tudo em nome da diversão...

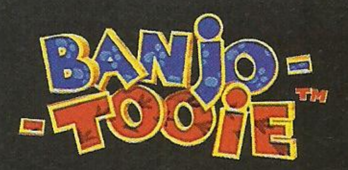




**Colaborou Yuri Leonardo de Almeida**

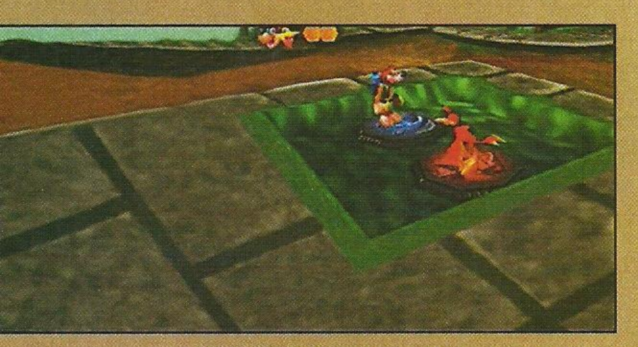








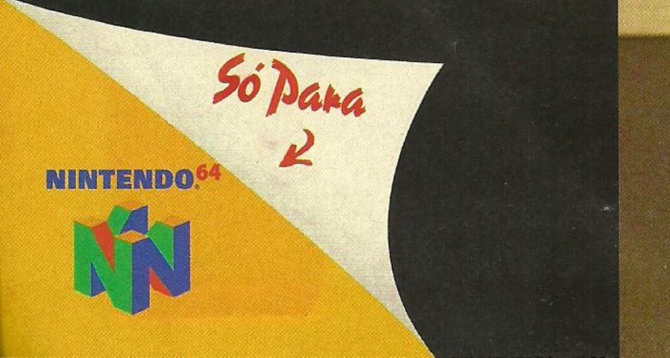

Banjo e Kazooie estão de volta, e



pela primeira vez eles podem se separar



enquanto exploram novos e emocionantes mundos.

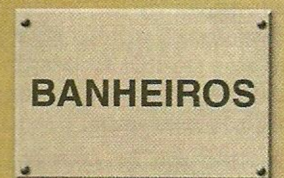



Às vezes você precisa











**estar sozinho para dar conta do trabalho.**

# Precisando de umas aulinhas? Pegue uma carona com os instrutores da Nintendo World




**Com o intuito de evitar acidentes com o cartucho de F1 Racing e o controle de seu Nintendo 64, convocamos o time de melhores pilotos da casa para tirar você do sufoco. Explorando um dos pontos fortes do game, que é a competitividade, daremos algumas dicas para facilitar suas ultrapassagens, agilizar a parada nos boxes e melhorar seu desempenho em pista molhada, proporcionando mais diversão e menos acidentes. Pise fundo!**

## Só na regulagem

Para cada circuito há uma regulagem de carro ideal, seja para um traçado com muitas retas ou com curvas mais fechadas. Fique sempre de olho na mecânica do carro para saber o que cada parte representa.

*Wings*: controlam a estabilidade. Quanto maior sua angulação, maior o atrito com o ar e seu carro fica mais seguro na pista. Em contrapartida, seu carro fica mais lento. Regule-as para mais de doze Degrees se o circuito tiver muitas curvas.

*Suspension*: operam na dirigibilidade. Há dois tipos: Soft (macia) e Hard (dura). O tipo macio deve ser usado em pistas com mais curvas, pois assim há maior controle. A dura é própria para circuitos velozes.

*Tyres*: atuam na establilidade e no rendimento. São três tipos de pneus: Soft, Hard e Rain. O macio é usado para voltas rápidas (como o Qualify) e tem menor durabilidade. O pneu duro desenvolve menos velocidade, mas é mais resistente. O pneu Rain deve ser usado somente em pista molhada.

*Steering*: age na dirigibilidade. Quanto maior a inclinação das rodas, maior será seu controle sobre o volante. O problema é que isso diminui o atrito com o asfalto, e faz o carro derrapar mais em curvas.

*Brakes*: o sistema de freios. Você pode balancear o contato dos discos de freio, deixando-os mais ativos nas rodas dianteiras ou traseiras. Regule-os na proporção 50/50.

*Body Height*: implica no desenvolvimento da velocidade. São três regulagens: High, Low e Middle. Com o carro mais alto você desenvolve velocidade, mas tem menor estabilidade. Rebaixado, ele desenvolve menos, mas tem mais controle nas curvas. O nível médio é o ideal.

*Gearbox*: é o sistema de embreagem. O câmbio automático é recomendado, por sua praticidade. Além disso, dá pra regular o ponto de troca das marchas, esticando ou diminindo o limite da aceleração.

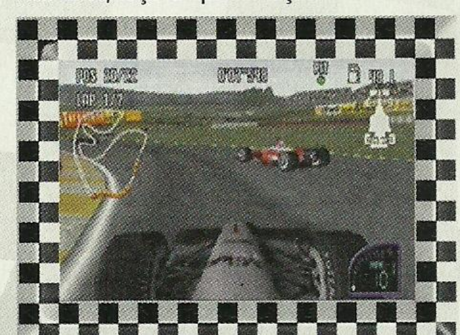
*Fuel Tank*: combustível. O abastecimento depende da estratégia adotada. Pneus macios + pouca gasolina = voltas rápidas e mais paradas no boxe. Pneus duros + tanque cheio = voltas mais lentas e menos paradas.

## Por um lugar no pódio

**Como se dar bem em situações de risco**

### Ultrapassagens

O melhor momento é a tomada de curva. Mantenha-se sempre pelo lado de dentro. Nas retas, faça a aproximação.



### Freando na curva

Antes da curva, solte o acelerador e dê toques rápidos no freio. Isso evita que as rodas travem e você poderá movimentá-las para fazer o contorno. Na retomada, acelere quando perceber que o carro não vai rodar.

### Peças quebradas

Durante a corrida, as peças danificadas são indicadas no chassi que aparece na tela.
Peças brancas: bom estado
Peças amarelas: a peça sofreu desgaste.
Peças vermelhas: situação de risco. A peça está funcionando mal ou quebrou. Pare imediatamente para trocá-la.



### Pit Stop

Na entrada do boxe, há tempo para escolher os reparos a serem feitos. Depois, pressione A para os mecânicos trabalharem. Seu tempo de parada é determinado pela quantidade de reparos e sua velocidade ao pressionar o botão.

### Na chuva

Cuidado redobrado com freadas. O asfalto fica escorregadio e você tem menor controle sobre o carro. Regule o carro para ele ficar o mais seguro possível: rebaixe as asas, colocando muita angulação.






Por Ronny Marinoto

## Entrevista: Mathieu Ferland

**Ele é francês, foi o gerente de projeto de F1 Racing Championship e comanda a equipe de desenvolvimento de jogos do estúdio da Ubi Soft, em Paris. Mathieu Ferland bateu um papo com a NW sobre a produção do game, os projetos futuros e Rubinho Barrichello. Confira:**



Nintendo World: F1 Racing já estava anunciado há muito tempo, mas demorou para sair. Por que foi representada a temporada 1999 em vez da 2000? A gente esperava jogar com o Rubinho na Ferrari!
Mathieu Ferland: Na verdade, escolhemos a temporada 1999 porque decidimos desenvolver um game com o máximo de realismo. Durante o desenvolvimento, não tínhamos os dados da temporada de 2000, que ainda não havia terminado. A Inteligência Artificial (IA) do game precisa ter todos os resultados da temporada para determinar o comportamento de cada piloto.

NW: Como é feito o mapeamento dos circuitos para reproduzir os cenários de cada país? Vocês visitam autódromos ou se baseiam em vídeos?
MF: Para criar mapas realistas, o primeiro passo é conseguir a arquitetura da pista. Para alguns dos mapas (especialmente a pista da Malásia, que era desconhecida na época), nossa equipe foi até os autódromos para conseguir dados de GPS (Sistema de Posicionamento Global). Com isso, criamos os circuitos. Depois, usamos vídeos feitos pela nossa equipe. Prédios, arquibancadas, patrocinadores eram localizados e modelados com dimensões realistas. Eu diria que 80% da análise gráfica vêm dos vídeos. A câmera a bordo é muito útil, pois filma aquilo que os jogadores vêem durante a maior parte do game. Para os elementos distantes, tivemos que decidir quais seriam modelos 3D e quais seriam sprites 2D, especialmente os prédios dos cenários de fundo. Alguns são parte do mapa (3D) e alguns são parte de uma enorme textura 2D segmentada que cerca o mapa inteiro.

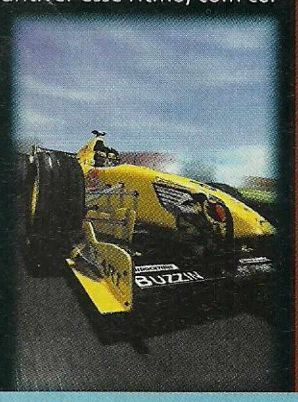
NW: Vocês pediram alguma forma de suporte a pilotos profissionais para deixar o game ainda mais realista?
MF: Costumávamos ter a colaboração de uma equipe (não posso revelar qual) em outros games de corrida. Assim, conseguimos muitos dados telemétricos que nos ajudaram a desenvolver o comportamento e a estrutura técnica dos carros. Grande parte do trabalho foi analisar as estatísticas de 1999 e das temporadas anteriores. Pudemos estabelecer os pontos fortes e fracos, não apenas para cada equipe, mas para cada piloto.

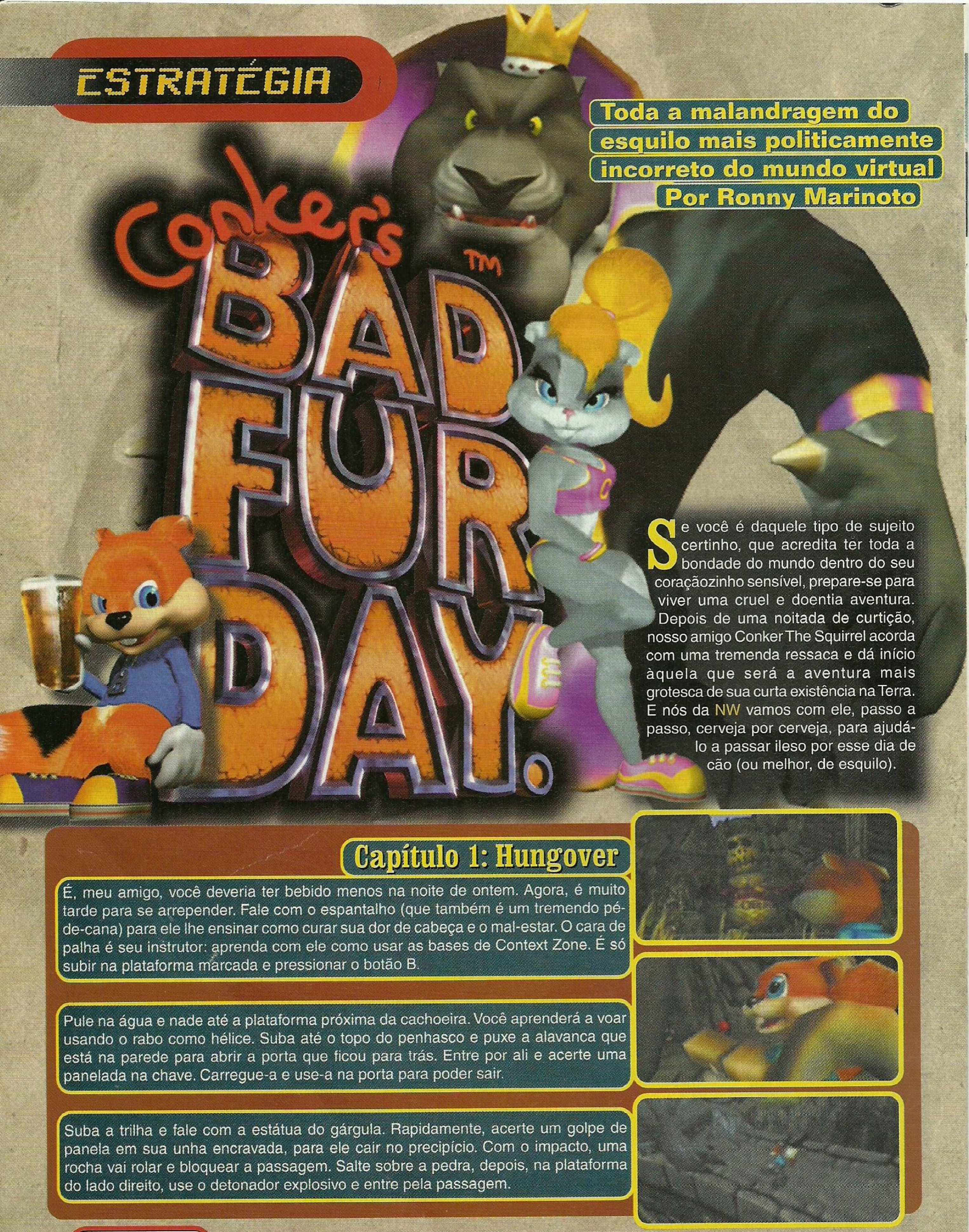
NW: Como é definido o quanto um carro ou piloto é melhor que outro? Como essas "qualidades reais" são transformadas em informações de jogo?
MF: Tudo começa com uma análise das estatísticas das equipes e pilotos, baseada em muitos aspectos: número de quebras (e quais tipos), acidentes, eficiência nos boxes, voltas mais rápidas, poles, ultrapassagens, etc. É importante respeitar essas características, pois é a única maneira do jogador sentir que está pilotando uma Ferrari ou uma Jordan. Também usamos essa análise para determinar a IA. Por exemplo, Irvine é mais arrojado, Schumacher se dá bem em pista molhada e os carros da Minardi são menos resistentes que os da Williams.

NW: F1 Racing tem um nível de complexidade muito maior que qualquer outro game do gênero. Por que isso?
MF: É porque odiamos quem joga games de corrida (risos). A dificuldade desse game vem da Inteligência Artificial. Isso significa que, seja qual for o comportamento escolhido para o carro (Arcade ou Simulação), você terá um grande desafio para terminar em primeiro. Em F1, quisemos mostrar que a dificuldade não vem do comportamento do carro, mas dos adversários. Além disso, aqueles fãs da Nintendo da década de 80 estão ficando mais velhos, e se quisermos que eles continuem jogando N64, precisamos fazer games bons e desafiadores.

NW: Há planos de outro F1 para o GameCube baseado na Temporada 2001?
MF: Pergunta interessante, mas ainda não posso responder. Ligue mais tarde (risos).

NW: Pra acabar, quem você acha que vai vencer o campeonato de F-1 em 2001?
MF: Parece que, atualmente, a Ferrari está com o melhor carro, a melhor estratégia e também os melhores pilotos. Se Michael Schumacher mantiver esse ritmo, com certeza vai vencer o campeonato novamente. Barrichello também pode chegar perto, se Schumacher quebrar de vez em quando. Eu realmente acho que Rubinho merece resultados melhores.






# Conker's Bad Fur Day

**Toda a malandragem do esquilo mais politicamente incorreto do mundo virtual**

**Por Ronny Marinoto**

Se você é daquele tipo de sujeito certinho, que acredita ter toda a bondade do mundo dentro do seu coraçãozinho sensível, prepare-se para viver uma cruel e doentia aventura. Depois de uma noitada de curtição, nosso amigo Conker The Squirrel acorda com uma tremenda ressaca e dá início àquela que será a aventura mais grotesca de sua curta existência na Terra. E nós da NW vamos com ele, passo a passo, cerveja por cerveja, para ajudá-lo a passar ileso por esse dia de cão (ou melhor, de esquilo).

## Capítulo 1: Hungover

É, meu amigo, você deveria ter bebido menos na noite de ontem. Agora, é muito tarde para se arrepender. Fale com o espantalho (que também é um tremendo pé-de-cana) para ele lhe ensinar como curar sua dor de cabeça e o mal-estar. O cara de palha é seu instrutor: aprenda com ele como usar as bases de Context Zone. É só subir na plataforma marcada e pressionar o botão B.

Pule na água e nade até a plataforma próxima da cachoeira. Você aprenderá a voar usando o rabo como hélice. Suba até o topo do penhasco e puxe a alavanca que está na parede para abrir a porta que ficou para trás. Entre por ali e acerte uma panelada na chave. Carregue-a e use-a na porta para poder sair.

Suba a trilha e fale com a estátua do gárgula. Rapidamente, acerte um golpe de panela em sua unha encravada, para ele cair no precipício. Com o impacto, uma rocha vai rolar e bloquear a passagem. Salte sobre a pedra, depois, na plataforma do lado direito, use o detonador explosivo e entre pela passagem.

## Capítulo 2.1: Windy



Fale com a abelha rainha e tome o caminho em direção à grande colméia. Recupere o favo de mel e desça correndo para entregá-lo à monarca. Na descida, mantenha-se na área clara da trilha para não perder a velocidade. Você vai ganhar cem dólares pelo trabalho. O esquilo é obcecado por dinheiro, e daqui pra frente vai cobrar por todas as tarefas que executar.

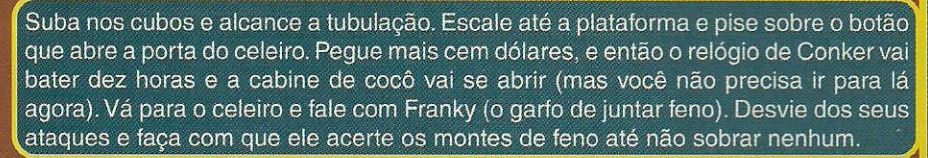


Atravesse a ponte para encontrar uma base com o botão B. Ali, o espantalho vai lhe oferecer um manual que ensina todos os movimentos da Context Zone. Pague a ele dez dólares (o cara é tão podre que a grana vai pular do bolso dele e voltará para você). Fique sobre a base e aprenda a usar o estilingue. Armado, detone os besouros rola-bosta que bloqueiam o caminho.
Siga pelo caminho da esquerda em direção à cabine de cocô (Conker irá automaticamente vestir uma máscara de gás, já que o cheiro é terrível). Na porta, você encontrará um aviso que diz: "Aberto a partir das dez horas". Volte e entre pela passagem do caminho da direita.

## Capítulo 3: Barn Boys




Fale com o cubo Jack, que segura sua mulher sobre a cabeça (ela tem medo do rato Marvin, já que ele tem sérios problemas de gases). Vá conversar com o cubo Burt, perto da montanha. Entre no cercado e, usando a panela, acerte um dos pedaços de queijo. Capturado, leve o queijo para o rato, que vai comê-lo e pedir mais. Repita o processo por três vezes: assim que o rato comer o último pedaço, ele vai explodir, deixando os cubos livres dos gases fedorentos.



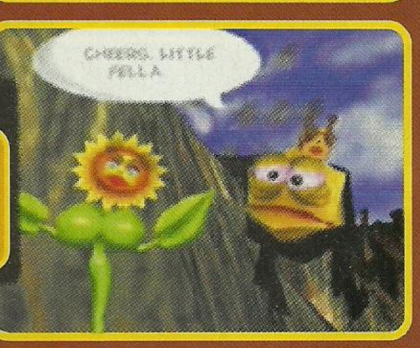
Suba nos cubos e alcance a tubulação. Escale até a plataforma e pise sobre o botão que abre a porta do celeiro. Pegue mais cem dólares, e então o relógio de Conker vai bater dez horas e a cabine de cocô vai se abrir (mas você não precisa ir para lá agora). Vá para o celeiro e fale com Franky (o garfo de juntar feno). Desvie dos seus ataques e faça com que ele acerte os montes de feno até não sobrar nenhum.



Puxe a alavanca dentro do celeiro e um zangão cairá pela janela. Ele é um velho tarado que está apaixonado pela girassol. Ajude-o a conquistá-la para ganhar mais alguns dólares. Quando se aproximar da plantinha para trocar umas idéias, ela vai estar toda fechada. Você precisa encontrar os cinco enxames de abelha que estão espalhados pelo cenário. As abelhas vão fazer cócegas na planta, que vai se abrir. Com isso, o zangão poderá se aproximar e tirar uma casquinha.

**Localização dos enxames:**

1. Próximo à caixa saltadora.
2. Perto da entrada da fase.
3. Na montanha dos queijos.
4. Sobre a plataforma (escale a tubulação).
5. Na borda do reservatório de água.




Depois de acompanhar a cena de amor entre o zangão e a girassol, salte sobre os "seios" da flor para alcançar a caverna e pegue mais cem dólares. Uma dica: quando estiver sobre a planta, aperte o botão A antes que ela o impulsione e, quando no ar, aperte novamente A para dar uma flutuada, deixando Conker cair novamente sobre a planta e ganhar mais impulso.
Suba sobre a caixa saltadora e acesse o teto do celeiro. Acabe com os morcegos e liberte Franky. Você deve arremessar uma faca na corda para libertá-lo.



Desça e faça amizade com Franky. Suba sobre o garfo e use o botão B para detonar o abominável homem de feno. Na terceira garfada, o cara ficará nervosinho e destruirá o piso de tanto pular sobre ele. Resultado: todos cairão no reservatório. Suba no garfo e esconda-se atrás de um dos tubos de água. Depois que os mísseis destruírem o tubo, atraia a máquina para perto da água, para ela entrar em curto-circuito. Aproveite a oportunidade para se aproximar: quando o botão em suas costas aparecer, salte e use o botão B para destruir uma das partes do corpo do robô. Repita o esquema, quebrando os três tubos de água.



## Capítulo 3: Barn Boys continuação

Com a máquina destruída, suba na escada perto da placa de Exit e fique sobre a base B para lançar facas nos cabos elétricos. Seu tempo para acertar os cabos é definido pelo nível da água, que vai subindo aos poucos. São três cabos para cortar em cada base: você deverá cortá-los e seguir para a próxima escada com outra base e cabos. Com a sala cheia de água, saia pela passagem que leva ao celeiro. Salte sobre a pedra que o castor está segurando para ele lançá-lo no ar. Pegue a grana e saia pela janela.



Do lado de fora há uma escada que leva você a uma plataforma muito alta. No caminho você terá que se livrar de três abelhas africanas. Elas não podem ser abatidas, então você deve apenas se desviar. Aproxime-se o máximo que puder, em seguida suba rapidamente, ultrapassando o raio de alcance da abelha. Uma boa dica é usar o botão de salto para subir com mais velocidade. Salte do alto da plataforma e aperte o botão B quando a lâmpada aparecer sobre a cabeça do esquilo.
Acionando a base no fundo do tanque, você libera o acesso a mais um maço de dinheiro. Desça e passe pelo portão que foi aberto para aumentar sua conta bancária.





## Capítulo 2.2: Windy

A vida possui bons e maus momentos, e infelizmente chegou a hora de fazer uma visitinha à terra da lama e do fedor. Saia da área Barn Boys e corra para a cabine de cocô. Use o botão B sobre a escotilha, pendure-se nas cordas e suba para encontrar uma passagem que leva ao curral.



Depois de chamar a atenção do touro, suba no telhado da casa de suco e chegue até o registro. Corra em círculos no sentido indicado pela seta para abrir as comportas e liberar o jato de caldo de ameixa. Isso acionará um alvo no pasto. Desça para iniciar a segunda parte do plano.



Posicione-se em frente ao alvo e atraia a atenção do touro. Salte quando ele tentar chifrar você. Ele acabará atingindo o alvo e soltará uma vaca no gramado.
Deixe a mimosa comer bastante grama, depois atraia o touro para o escudo de madeira e engane o chifrudo novamente. Quando ele ficar com o chifre preso no escudo, monte na fera e controle suas ações, segurando o botão B. Mire o animal diretamente na vaca e faça com que ele a chifre. Ela correrá para tomar o suco de ameixa, o que desencadeará uma reação desagradável no intestino da malhada. A vaca terá uma tremenda diarréia e ficará agachada no centro do pasto, defecando na tubulação que leva ao poço central. Quando a vaquinha já tiver feito bastante cocô, suba no touro e detone outra chifrada na vaca lambuzada. Você deverá acertar o alvo para libertar mais duas vacas e repetir todo o processo até que o poço fique completamente cheio de, como dizer, "matéria orgânica" (precisamos especificar mais?).



Para sair, use a mesma porta por onde entrou. Nade até a base com o botão B e aprenda a mergulhar. Mergulhe no lago fedorento e, antes de sair, procure por uma entrada com mais cem dólares para seu bolso. Depois, dirija-se ao fundo do poço.



Saia da cabine e, do lado de fora, localize uma pequena e cheirosa bolinha marrom. Role a mercadoria para o barranco que dá saída ao lago: a bolota cairá na cabeça do guardinha, que ficará imobilizado. Pise sobre o botão atrás do guarda e um redemoinho vai sugar os outros soldados.

## Capítulo 4: Bats Tower



Fale com os peixes-gato para receber mais uma proposta indecente – e Conker não é de recusar uma graninha extra. Mergulhe no rio, passe pela cachoeira e conheça o temido peixe Pitbull. Mergulhe e passe para dentro da torre usando a passagem submersa.



Fale com a engrenagem de duas caras. Ela está bronqueada, pois suas fêmeas a abandonaram e o relógio parou de funcionar. Suba na plataforma, caminhe pelas madeiras da construção e, lá em cima da torre, mova a alavanca que abre outra área aquática. No topo da torre, sobre os tijolos, há mais um pacotão de grana.



Volte para a passagem submersa e tome o caminho do duto que se abriu. Na saída do outro lado, você vai topar com três engrenagens. Acerte-as com a frigideira e depois leve-as até o relógio para que sejam colocadas no seu devido lugar. Cuidado para não ficar sem oxigênio embaixo d'água: respire nos pontos de onde saem as bolhas de ar. Depois de capturadas e encaixadas as engrenagens, suba na roda que está na sala do relógio e corra em círculos, para fazer o mecanismo funcionar.



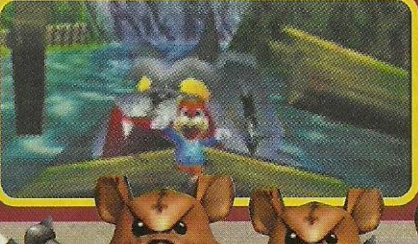
A corda do peixe-cão foi recolhida, então chame os peixes-gato para abrir o cofre. A proposta é que você fique com dez por cento do que estiver lá dentro. Entre no cofre e use o estilingue para acertar pedras no segredo. Escreva a palavra OPEN para destravar a tranca.



Antes de mergulhar, use o botão B sobre a base e pegue um capacete com luz. Mergulhe e guie-se pelas luzes coloridas, entre nos túneis e não se esqueça de respirar nas bolhas de ar. Entre no túnel verde, depois azul e verde novamente, vá à superfície, puxe uma alavanca e volte pelo túnel verde. Agora você vai ver túneis amarelos; siga por eles até a superfície. Na saída é só pular dentro do buraco no cano.



Depois de conhecer os diabinhos, fique debaixo do barril de cachaça e deixe a preciosa descer pela sua garganta. Com o tanque cheio, use o botão B para sacar a mangueira e urinar nos inimigos (controle o jato com o botão Z). Se o combustível acabar, repita a dose até que os diabinhos pulem para dentro da fornalha. Na sala existe uma caixa de primeiros socorros, onde você pode se curar da ressaca e ficar novinho, pronto pra outra bebedeira.
Procure por quatro bases nos cantos da sala; chame a atenção da fornalha para a marca que está no chão, próxima à base. Salte e puxe a descarga. Quando a fornalha estiver atordoada, aproxime-se e acerte-o bem entre as pernas (mais precisamente, em suas bolinhas). Puxe a descarga nas quatro bases e as bolinhas vão se desprender da fornalha. Role uma delas para cima do botão que abre a porta da fornalha e empurre a outra para dentro do corredor de saída. Pegue a grana e saia do cofre.



Como você só tinha direito a dez por cento, esse trabalho todo lhe rendeu dez dólares. Caia na água e nade, mas nade muito, pois o Pitbull vem atrás de você. Alcance a ponte e você estará a salvo. O tubarão destruirá a ponte e meterá o focinho na parede. Aproveite para subir em suas costas e pegar mais trezentos paus. Você está quase rico, meninão!



## Capítulo 5: Sloprano

Fora de perigo, volte para a montanha dos besouros rola-bosta. Pegue uma bola de cocô e role-a pela rampa superior da montanha, para jogá-la na boca do besouro grande. Desça e role outra bola de cocô, agora pela rampa inferior, e jogue-a na entrada mais alta da montanha. A bola vai rolar e estourar a entrada principal.



Entre na montanha e você vai conhecer o centro do material marrom e mole. Mantenha-se na trilha sólida e, usando a frigideira, acerte os pequenos grãos de milho (argh!). Em seguida, leve-os até a beirada e lance-os na lama. Faça isso com todos que estão no local.
No ritmo dos gases surgirá um monstro catinguento e feito do mesmo material da montanha. Posicione-se sobre as bases e faça o combate usando papel higiênico. Ele fica cantando ópera e lançando rajadas de estrume em cima de você: tome cuidado com a cabeça! Quando ele der a última nota e arrebentar o vidro, corra para lá, pegue a grana e puxe a descarga, mandando o bichão para o limbo obscuro dos esgotos.

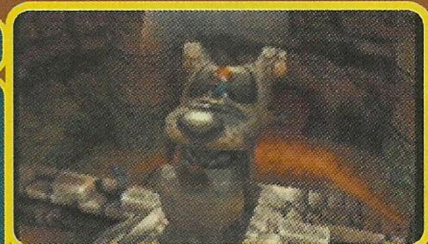


Fora da montanha, escale até o topo para encontrar mais cem dólares. Na colméia das abelhas africanas, entre pela janela da esquerda e você sairá na janela da direita. Agora, salte para a janela de cima e você sairá na janela de baixo: mais cem dólares. Easy money!



Volte para dentro da montanha de cocô e desça no buraco onde estava o monstro. Entre na passagem, mergulhe no poço, desvie-se das hélices e atravesse a tubulação. Lembre-se sempre de pegar uma cauda de esquilo na beira do poço, pois como as lâminas são afiadas e rápidas, dificilmente você conseguirá na primeira tentativa. Do outro lado da tubulação, siga pelo túnel, pendure-se na corda e salte para a escada. Suba a escada e fale com os guardas. É só pagar o pedágio para seguir para a área pré-histórica.

## Capítulo 6: Uga Buga



No centro da caverna existe um templo que leva ao Elo Perdido, que é protegido por dinossauros famintos. Evite ser apanhado pelas feras e suba ao teto do templo. Pegue mais cem dólares e suba na cabeça do ídolo de pedra. Ali, use o botão B para afundá-lo. Afunde o ídolo mais uma vez e pegue uma pedra perto da entrada da boate. Role a pedra para o túnel do outro lado, para esmagar os guerreiros e abrir a passagem para o templo sagrado.



Na câmara sagrada, use a porta do lado direito da cabeça do grande dinossauro: siga as trilhas e, no centro da caverna, use a pedra que o castor segura para ser arremessado para cima do ovo. Conker vai chocar o ovo e um pequeno dinossauro vai nascer. Guie o lagarto até a pedra de sacrifícios, que fica em frente à cabeça do grande dino. Posicione-se sobre a base e use o estilingue para acertar o dispositivo que está na parede do lado direito e comanda a subida do peso. Atraia o inocente dinossauro para cima da pedra e dê a sentença: atire uma pedra no dispositivo do lado esquerdo para o peso descer e transformar o bichinho em panqueca.



Realizado o ritual de sacrifício, a boca do grande dinossauro vai se abrir, mas sua língua estará cheia de meleca verde. Salte sobre a pedra que o castor segura para ser arremessado no ar e use o rabo para pousar sobre o nariz do grande dino. Espere que a fumaça verde saia de suas ventas e desça para colocar pimenta em suas narinas (faça isso dos dois lados). A grande cabeça vai espirrar, descongestionando toda a garganta. Entre pela boca do bichão e tome cuidado para não ser atingido pelos badalos. Do outro lado, pegue um disfarce de guerreiro.

## continuação Capítulo 6: Uga Buga



Quando estiver saindo da boca do monstro, os discípulos do grande dinossauro vão confundi-lo com um ser sagrado, que surgiu para libertá-los da tirania do Big Boy. Junte a turma e faça com que eles o sigam até a porta da boate, que é guarnecida pelos homens de pedra. Você deve conseguir que pelo menos dois guerreiros sigam Conker. Quando os pedregulhos se levantarem, deixe que seus guerreiros acabem com eles. Em seguida, convença o porteiro da boate a deixá-lo entrar.



Dentro do inferninho, role a pedra que está atrás do balcão até o botão próximo da entrada. Isso destravará uma passagem. Visite o bar e mande o garçon completar o tanque. De cara cheia, urine no homem de pedra que está mais próximo da passagem aberta – você deve fazer com que ele role para dentro do buraco. Lembre-se de usar o botão Z para controlar o jato da mangueira. Cure-se da ressaca tomando um efervescente da caixa de primeiros socorros. Desça pela passagem e role a pedra, passando pela gaiola das dançarinas, até o botão no final da trilha. Esse botão abre outras duas passagens. Urine nos homens de pedra para que rolem para dentro dos buracos e liberte sua namorada Berri. Pegue a grana que fica na gaiola e saia da boate.



Ao tentar sair, você será levado à presença do chefão da máfia das fuinhas. Para não levar umas pauladas, Conker terá que fazer um trabalhinho sujo para a máfia. Uma bomba lhe será entregue e você terá alguns minutos para levá-la até a boca do grande dinossauro e explodir o templo sagrado. Vá para a câmara sagrada e suba pela língua do dino. Desvie-se dos badalos e atravesse toda a garganta. Saindo do outro lado, lance a bomba na lava. Acontecerá uma rápida erupção: seja rápido e salte sobre as plataformas na lava para salvar a carcaça do esquilo.



Uma turma de trombadinhas das cavernas vai roubar sua grana, e o único modo de recuperá-la é vencer uma corrida contra os pestinhas. Suba na prancha e pressione para a frente na alavanca de controle para acelerar e o botão A para saltar. Alcançando os outros competidores, use o botão B para acertá-los com a panela. Isso fará sua grana retornar direto para o seu bolso. São três adversários, e depois de ter derrubado dois deles, o caminho será alterado. Depois de acertar o último pilantra, use a rampa de pedra para pegar mais uns trocos.



A passagem da rampa vai levá-lo ao Coliseu, uma arena de batalha onde o povo que ainda não tem TV a cabo se diverte com uma matança amigável.
Aproxime-se de um dos lutadores para saber como o evento é realizado: "O negócio é o seguinte, peludão: eles soltam na arena um dinossauro que não come já faz dias. Vence a competição aquele que não for comido pela fera". Legal, né?
Fuja do dinossauro e posicione-se sobre a base no centro da arena. Salte quando ele tentar mordê-lo e, rapidamente, aperte o botão B para hipnotizá-lo. Monte no bicho e use os botões Z e B para devorar os adversários. Novas tropas virão, desta vez armadas. Repita o cardápio, alimentando a sua montaria.



Depois de eliminar todo o exército inimigo, a gostosona das cavernas dirá que deseja ver o Big Boy lutando na arena – o que não é nada bom. O gigante tem dois tipos de ataque com o osso e um salto que causa um terremoto. Espere ele preparar um ataque com o osso e, no momento certo, use o dinossauro para morder as "partes baixas" de Big Boy. Enquanto ele sente as dores, dê a volta por trás e morda o traseiro gordo do cara. Depois de três dentadas, a tanga do gigante vai afrouxar e seu "grande" (ou pequeno?) segredo será revelado. Ele fugirá envergonhado e você será declarado vencedor. A garota de Big Boy será oferecida como prêmio, mas ela é muita areia para seu caminhãozinho. Siga a trilha de grana para encontrar a saída.

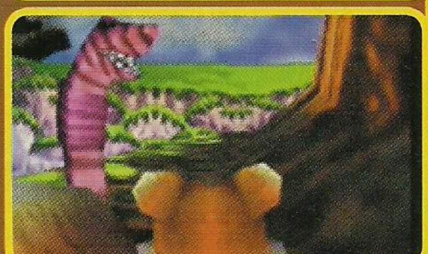


No vale, escale a moldura do portal e encontre uma cauda de esquilo que vale cinco tentativas – essa é uma boa oportunidade para acumular o máximo de vidas que puder. Desça, atravesse a ponte e entre no poço. Mergulhe e enfrente as lâminas afiadas das hélices de ventilação. Saindo do outro lado, volte até a montanha de cocô e mergulhe no poço marrom, para ser levado de volta à cabine.



## Capítulo 2.3: Windy

Insistentes, as abelhas africanas voltaram a roubar favos de mel da abelha rainha. Fale com ela e, desta vez, peça quatro vezes mais o valor pago anteriormente. Siga para a colméia africana, salte para dentro do favo da colméia e entre em ação. O canhão funciona como uma bateria antiaérea: prepare-se, pois o céu vai ficar repleto de abelhas. Depois do extermínio completo, saia do favo e carregue-a de volta para a rainha, para receber o pagamento.



Atravesse a ponte e suba a montanha do moinho – tome cuidado para não ser comido pelo verme cor-de-rosa. Salte e use o rabo-helicóptero para que o verme não pegue você. No alto da trilha você vai encontrar um barril. Equilibre-se sobre ele e role trilha abaixo. Vá atropelando os vermes nojentos pelo caminho. No final da trilha, o barril vai voar e cairá na água, abrindo uma passagem submersa.

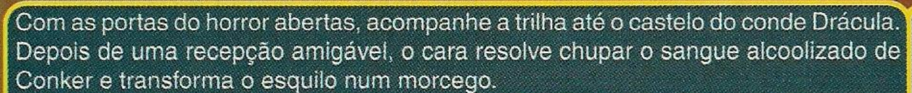
## Capítulo 7: Spooky



Após a descida, Conker vai bater com a cabeça e perder a consciência. Quando acordar, já será noite, hora em que os mortos-vivos costumam aparecer. Entre no rio e use a passagem que se abriu. Do outro lado, siga pela água para encontrar uma outra passagem. Entre cuidadosamente e salte na alavanca que abre a porta do cemitério maldito.

Volte para a água e suba a rampa de madeira. Fale com Greg, a Morte, que está tentando pescar usando a sua foice como anzol. Conker vai receber dela uma espingarda calibre 12, que será bem útil, já que o cemitério está infestado de zumbis sedentos por cérebro fresco.

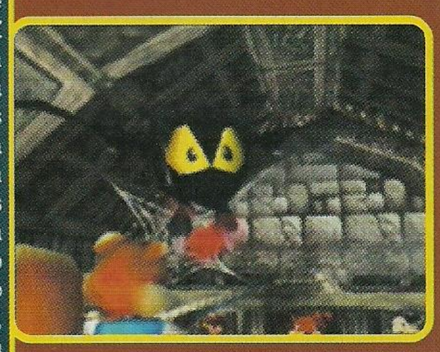
Os carniceiros somente são eliminados quando você acerta um tiro diretamente em suas cabeças. Uma boa estratégia é ficar em cima de uma lápide e mandar chumbo na carne podre dos mortos. Quando a morte aparecer em frente ao portão do castelo, corra para falar com a magrela.






Com as portas do horror abertas, acompanhe a trilha até o castelo do conde Drácula. Depois de uma recepção amigável, o cara resolve chupar o sangue alcoolizado de Conker e transforma o esquilo num morcego.

Seu objetivo é alimentar o mestre, que fica pendurado no teto só esperando que você capture os colonos para o sacrifício. Use o botão B para voar e Z para imobilizar os inimigos: pouse, agarre a presa e sobrevoe a máquina trituradora. Os colonos caem automaticamente e acabam como suco de tomate. A cada colono sacrificado, a máquina envia sangue para o vampiro, que vai engordando. Repita a operação jogando sete vítimas na máquina. O vampiro vai engordar tanto que a corda arrebentará. O asqueroso será moído pela máquina, e Conker voltará a sua forma normal – ou quase isso.



Mais zumbis aparecerão para infernizar a vida do esquilo. Antes de tudo, você deve limpar a área. Visite a sala da biblioteca e acabe com eles: suba nas estantes de livros e fique sobre a base, onde você pode usar uma besta. Pressione o botão Z para fazer mira e atire contra os morcegos. Salte para a rampa lateral e saia pela porta que leva ao andar de cima. Ande pela beirada e acesse a estrutura de madeira da sala ao lado. Outra base e mais três morcegos serão encontrados: acerte os ratos voadores e caminhe sobre as vigas para pegar a chave no fundo da sala. Essa é a primeira de três, e você deve usá-la na porta principal. Uma ponte vai fazer a conexão do castelo com o jardim, onde se encontra a segunda chave. Extermine os zumbis que cercam o jardim e pegue a chave, que será usada na porta. Uma escada vai surgir no segundo andar da sala de sacrifícios. Suba por ela, salte para o lado esquerdo e fique sobre a plataforma. Em seguida, salte para o apoio do lado direito e puxe a alavanca. Uma passagem secreta vai se abrir no fundo da sala. Retorne, pegue a chave do outro lado e caminhe para a passagem. Use a última chave na porta e ganhe sua liberdade.

continuação

## Capítulo 7: Spooky

Com a porta do castelo aberta, use o barril para rolar pela trilha e atropelar o esqueleto dos vermes. Ainda sobre o barril, atravesse o cemitério e desça a rampa. Caia na água, use o barril para vencer a correnteza e aproxime-se da passagem superior, que o levará para trás da cachoeira da primeira parte do jogo. Passe pela plantação, suba ao topo da montanha, atravesse a ponte e volte para Windy.





## Capítulo 8: It's War

O alistamento de Conker no exército é a passagem mais difícil do jogo. Depois do avião ter caído no forte, suba a rampa e use o botão B para bater na porta do banheiro masculino. Dali sairá um soldado que carrega um barril de pólvora amarrado ao corpo. Empurre o cubo que está na saída da rampa, de maneira que ele fique bem na reta, para impedir que o soldado caia na água quando você o empurrar. Aproxime-se por trás do cara e empurre-o rampa abaixo. Depois, continue ajudando-o a chegar ao final do caminho a sua esquerda, passando pelas caixas e o guindaste. Salte na água e faça com que a enguia elétrica persiga você, mergulhe e passe por baixo do cabo dentro d'água. A enguia transmite corrente elétrica para os cabos que acendem as luzes, e você poderá ver uma base sobre a plataforma. Sobre ela, você pode usar o estilingue e explodir o soldado com a pólvora. Leve outro soldado para o lado direito do avião e repita a operação. Explodindo o segundo barril, o caminho fica livre para a saída das tropas.



Fale com o general que aguarda perto do transporte para ser convocado para o exército. Desembarcando na Normandia, você vai ver as cenas de guerra mais apavorantes da história dos video games. Não se abale, corra para dentro do campo de combate até encontrar uma porta e um soldado. Fale com o aliado e, de frente para a porta, atire no cadeado e penetre na fortaleza.



Elimine os ursos inimigos e rasteje para não encostar nos lasers. Os inimigos aparecem de todos os lados (até mesmo caem da tubulação de ar). Use o botão Z para mirar e fuzile os miseráveis. Continue seguindo o corredor até chegar ao laboratório. Liberte o soldado preso à cadeira elétrica e puxe uma das alavancas da parede (a a gente nem vai dizer qual das duas).



Na próxima sala há um urso sanguinário e bem armado. Espere uma pausa e corra para pegar a corda atrás da metralhadora. Use-a para subir, ande sobre as caixas e fique sobre a base. Aperte o botão B para se armar com um lança-mísseis. Atire contra o inimigo, desça e domine a metranca. Agora, é só evitar que os inimigos se aproximem de você. Meta o dedo no gatilho e fique de olho nas duas entradas. Quando terminarem os ursos, a porta de saída se abrirá. É só seguir para a próxima área.




Ao evitar o fuzilamento de Rodent, você descobrirá que o danado tem uma proteção blindada. Seguindo o caminho, fique de olho nas bombas que vêm dos aviões. Quando uma mina terrestre aparecer, corra para trás de Rodent, que absorverá o impacto. Salte na base que está dentro d'água e use o lança-foguetes para detonar os quatro pontos vermelhos da fechadura. Corra para entrar pelo portão da fortaleza.



Entre no tanque e faça um disparo de canhão contra a porta que possui o símbolo de radioatividade. Entre nesta área, livre-se das minas terrestres, puxe a alavanca que solta o líquido e corra para salvar sua vida. Volte ao tanque e saia pelo portão. Espere que a sentinela da torre vire o canhão, saia do tanque, salte para o outro lado do abismo e suba na ponte. Bem na pontinha, use o botão B para baixá-la. Volte ao tanque, mire na base da torre bem onde há uma marcação amarela e preta e dispare. Você deve acertar os quatro pés da torre para derrubá-la. Para isso, você precisa baixar as pontes, permitindo que o tanque avance. Depois que derrubar a torre, salte para dentro do buraco que surge em seu lugar.

## Capítulo 8: It's War continuação



Assim que atravessar a ponte, um submarino vai surgir na água. Caminhe até o centro da plataforma e fale com a pequena criança. Procure pela base mais próxima de onde o submarino apareceu e dispare foguetes para afundá-lo. Ele vai mudar de posição e você deverá segui-lo. É preciso acertar três tiros para afundar cada submarino – lembre-se que os mísseis lançados por ele podem ser destruídos no ar.




Depois de dar fim aos submarinos, vá falar com a menina. Tudo não passa de uma armadilha, mas Rodent aparece para salvá-lo na hora H. Entre no tanque e dispare contra as armas do monstro (metralhadoras), depois contra a menina. Ela vai cair no chão e você deve aproveitar o momento em que o monstro estiver distraído para acertar uma bala no seu ponto fraco, que é uma abertura em suas costas. O monstro apresentará uma nova arma ainda mais potente – lasers. Você deve destruí-la, repetir o tiro na menina e depois no monstro. Uma última arma será apresentada, o lança-mísseis. Repita o processo anterior e acabe de vez com essa ameaça. No final, duas minas terrestres destroem o tanque e acabam matando o bravo Rodent. Tragédia!



Derrotada, a menina vai acionar o dispositivo de autodestruição da base, e você terá apenas quatro minutos e trinta segundos para sair. Salte para dentro do buraco e se esgueire para não tocar nos lasers. Há dois momentos em que é quase impossível passar ileso, por isso o conselho é rastejar e ser atingido apenas por um dos raios. No último conjunto de lasers, rasteje para não ser atingido. Na próxima sala, lasers azuis bloqueiam a saída. Acione a bazuca com o botão B e detone os ursos desta área.



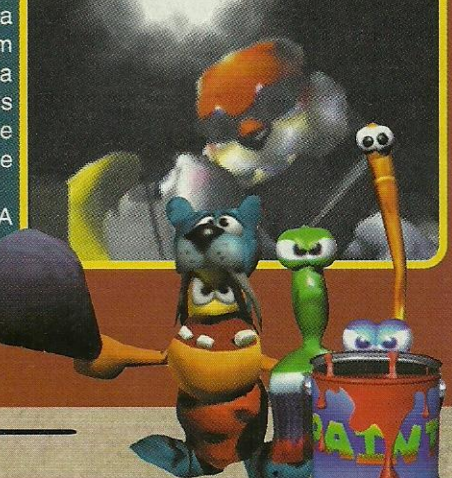
Fora da base, sua missão é retornar para a embarcação em dois minutos. Use a bazuca para detonar os ursos que se puserem em seu caminho, mas fique muito atento: a pontaria dos Tediz é muito boa. O caminho é único e você estará a salvo logo depois de enfrentar os três inimigos que surgem ao mesmo tempo na sua frente. O barco estará partindo e quase Conker será deixado para trás. A cena de animação é emocionante.

## Capítulo 9: Heist



Volte para Windy e suba até o moinho que foi destruído pela queda de Rodent. Desça a rampa e siga ao banco para curtir uma de Matrix com Berri. Seu objetivo é chegar ao cofre e recolher um milhão de dólares.

Posicione-se atrás dos pilares e use o botão B para saltar em câmera lenta. No ar, atire contra os inimigos. Nesse momento a trilha sonora dá muita vibração ao jogo e as cenas são de cair o queixo. Berri se encarrega dos lasers e, no final do corredor, você se encarrega da grana, acertando os chumaços de dinheiro.



Depois de recolher um milhão, o malvado Panther King surge na sala. Conker vai se lembrar de uma história que sua mãe lhe contava antes de dormir, que se referia à fábula de um famoso rei pantera. De repente, um capanga do rei dispara com uma metralhadora e tira a vida de Berri. Neste momento, o cientista surge e revela que Panther foi alvo de uma bizarra experiência. O leite que ele bebia todos os dias fez surgir uma criatura dentro do seu estômago. A incubação está completa e é hora da criatura nascer: para a surpresa de todos, um alien horrível salta de dentro do peito do rei.

A sala do trono vai decolar. Corra e puxe a alavanca que está abaixo do trono. A escotilha vai se abrir e tudo que há dentro da nave será sugado para o espaço.

## continuação Capítulo 9: Heist

Vista um traje especial e prepare-se para o combate final. O alien tem dois tipos de ataques: rabada e mordida. Conker pode se defender das mordidas (botão Z) ou saltar para escapar das rabadas (botão A). Aproxime-se e use o botão B para desferir socos contra o queixo da criatura. Quando ela cair, agarre-a pelo rabo e comece a girar (gire a alavanca de controle). Depois que as unhas do bicho não tocarem mais o chão, use o botão B para arremessá-lo pela escotilha. Depois de jogá-la três vezes, ela vai voltar para dentro da nave com muita raiva. Mas todo herói tem que contar com a sorte, e quando Conker se vê encurralado, o jogo trava. Calma, é só uma brincadeira. O esquilo pede ajuda aos programadores do jogo, que vão ajudá-lo a sair desse pesadelo. Seu primeiro pedido é uma arma, e ele escolhe uma espada ninja. Dirigindo a cena, ele se posiciona bem próximo ao alien e pede para que o programador descongele a imagem e... zaaaap! – ele corta a cabeça do alien com um golpe certeiro. Conker enfim torna-se rei, e este é o fim de um dia inesquecível.

A animação final deixa uma pista de que haverá uma seqüência, pois Conker termina o jogo saindo do bar Cock and Plucker, mais uma vez chapado e tomando o caminho errado para casa. Quem sabe no Nintendo GameCube? Estamos esperando desde já!





# PROMOÇÃO "LUZ, CÂMERA, CONKER!"

## Mostre que você é fera e leve um DVD pra casa!

*Você jogou Conker's Bad Fur Day, morreu de rir com o monte de bobagens e baixarias cometidas pelo esquilinho e prestou atenção a todos os detalhes da aventura? Então é hora de pôr à prova seus conhecimentos e mostrar que realmente manja das coisas.*

*Você deve ter notado que Conker se envolve em diversas situações que satirizam ou se relacionam a algum filme conhecido. Nosso desafio é o seguinte: envie-nos uma carta com os nomes de sete (7) filmes citados ou satirizados durante o game. Serve o nome do filme em português ou em inglês, mas é necessário que o filme seja claramente representado em algum momento do jogo, seja por alguma cena, uma música ou até mesmo um diálogo. Quer um exemplo? Na última fase, Conker e Berry têm que enfrentar um desafio que lembra claramente uma cena de Matrix. Entendeu? E olha que mais de dez filmes são citados! É só ficar atento!*

### O grande vencedor leva:

**1 aparelho de DVD Gradiente**
**1 assinatura anual da Revista Nintendo World**
**1 camiseta Nintendo World**
**1 boné Nintendo World**

*O sorteio será feito entre todas as cartas que trouxerem os nomes corretos de sete filmes que aparecem no jogo. O nome do grande vencedor será publicado na edição 35 da Nintendo World, que circulará no mês de Julho. Boa sorte!*

**Envie suas cartas para o seguinte endereço:**
**PROMOÇÃO LUZ, CÂMERA, CONKER!**
**Caixa Postal 7550 – São Paulo/SP**
**CEP: 06296-990**
**Serão consideradas as cartas postadas até o dia 25/05/2001.**

### LEIA AQUI PARA NÃO TER DÚVIDAS!!

**REGULAMENTO:**
- A Promoção é aberta a todos os leitores da Revista Nintendo World no território nacional.
- Cada participante deverá escrever o nome (em inglês ou português) de sete (7) filmes que são satirizados ou representados no game Conker's Bad Fur Day, para Nintendo 64.
- Será premiada a carta sorteada que contiver todas as respostas corretas.
- As cartas com respostas incorretas ou incompletas para a pergunta da promoção estarão automaticamente desclassificadas.
- Cada participante poderá concorrer com quantas cartas quiser.
- Serão consideradas as cartas postadas até o dia 25/05/2001.
- As cartas devem conter nome, endereço completo e telefone para contato.
- Todas as cartas enviadas serão propriedade da Conrad Editora e não serão devolvidas.
- Só poderão participar da promoção pessoas residentes no Brasil.
- A promoção é vetada aos funcionários da Conrad Editora e Gradiente Entertainment, assim como de empresas coligadas, e a seus parentes.
- Os vencedores terão de, eventualmente, ceder sua imagem para exibição na revista por meio de fotografias.
- Os prêmios não sofrem variação alguma e não estão sujeitos a escolha por parte dos vencedores.
- A divulgação dos premiados será feita na revista Nintendo World 35 (Julho de 2001).
- Os prêmios serão entregues através do correio.








# Está aberta a temporada Disney de Fórmula 1, 2, 3...



Opa! "Wrong way"!

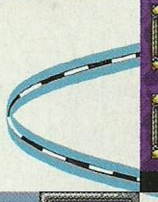


As coisas ficam escorregadias na pista gelada

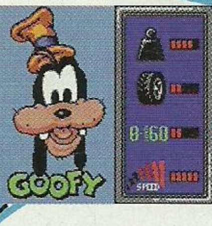





Donald e Mickey são os pilotos mais equilibrados






Se você já acompanha games há um tempo, sabe que é cada vez mais comum ver turmas de personagens famosos se enfrentando em games esportivos, principalmente de corrida. E desta vez, os convocados para o desafio mais parecem ter saído de uma fazenda. São ratos, patos, cachorros e outros bichos, que você mais conhece pelos nomes Mickey, Minnie, Donald, Margarida, Pateta e Bafo de Onça, os mais famosos integrantes da família Disney.

## Fizeram uma cachorrada com o Pluto

Como já rolava no N64, a versão portátil de Mickey Speedway USA tem uma historinha de fundo. Como faz todos os dias, Mickey leva um belo osso até a casinha de Pluto, mas hoje, estranhamente, ele não aparece para pegá-lo. Preocupado, Mickey se aproxima e nota um bilhete preso à casinha. Pluto foi raptado por perversas fuinhas, que exigem um polpudo resgate para trazê-lo de volta. Seu primeiro pensamento é ligar para seus amigos e recrutá-los para resgatar o companheiro. Num ato de solidariedade, a turma se reúne e organiza uma competição para ir em busca dos seqüestradores.

No total, são cinco campeonatos diferentes. O jogo começa com apenas um deles aberto, e os outros vão sendo disponibilizados na medida que você se sagrar campeão nas provas.

## Mickey Schumacher e Donaldinho Barrichello

No total, são 21 pistas, 28 cartões postais e mais quatro personagens secretos (habilitados de acordo com seu desempenho nas corridas). Na tela de seleção de pilotos você pode conferir graficamente o equilíbrio dos veículos. Como no N64, Mickey e Donald são os melhores.

O cartucho é compatível com o Transfer Pak, que permite fazer a transferência de certos personagens do jogo de Nintendo 64 para o GBC (veja mais na seção Top Secret). Os campeonatos têm nível de dificuldade diferenciados, e a cada novo torneio as pistas tornam-se mais agressivas e os competidores, mais espertos. A visualização da tela é diferente dos games de kart tradicionais, e lembra mais o estilo dos jogos de carrinhos de controle remoto. Fora isso, todos os elementos do gênero estão presentes. Você pode usar itens que são encontrados dentro de latinhas espalhadas pela pista – como turbos, bolas, manchas de óleo e nuvens, que lhe dão uma vantagem sobre os adversários. Essas bugigangas são usadas quando você pressiona para cima no direcional.

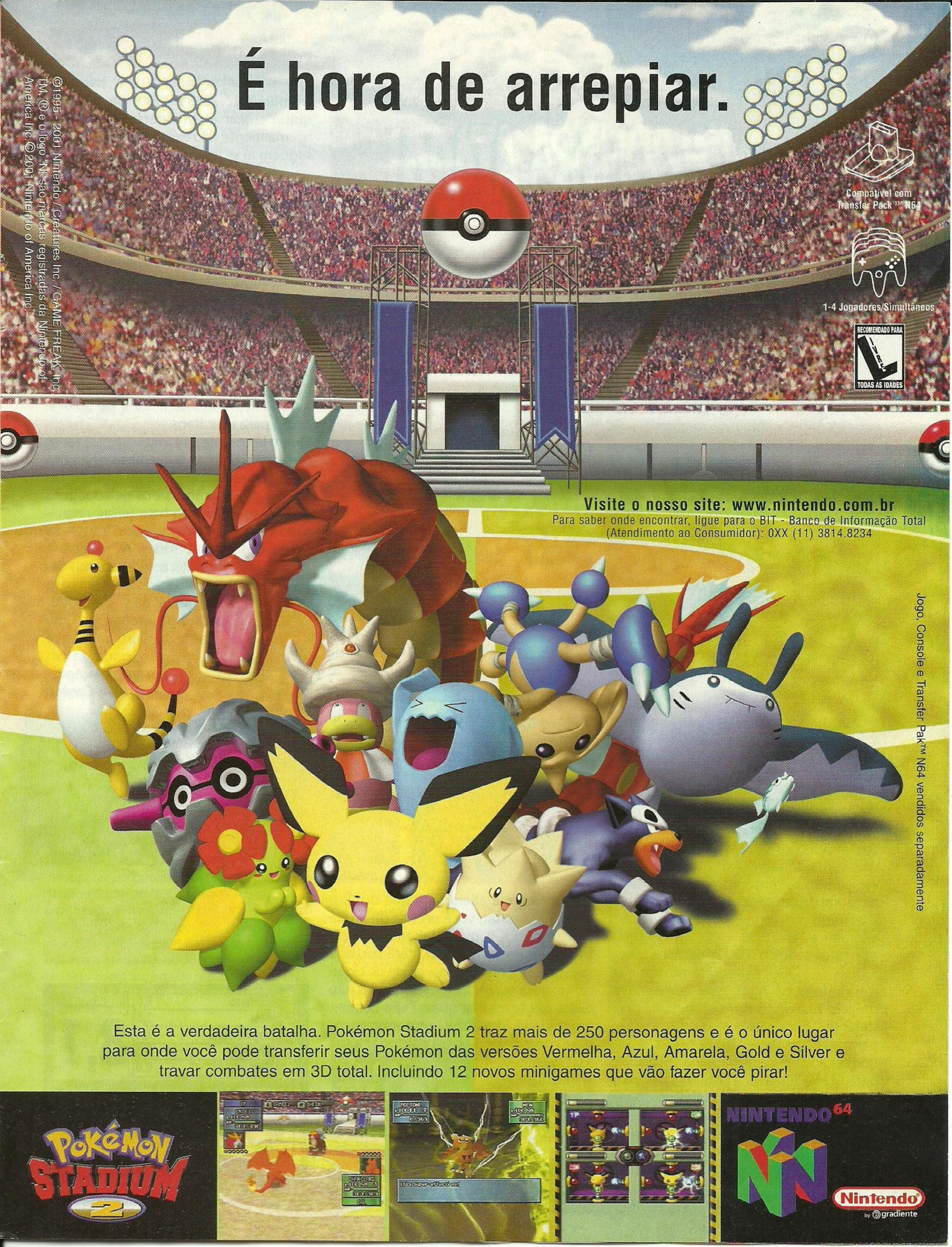
Além dos campeonatos, ainda dá pra tentar uma treinadinha no Driving School, completando as provas de baliza. No modo Time Trial, o objetivo é bater os recordes de tempo. E Speedway USA também é compatível com o Cabo Game Link e possibilita pegas emocionantes entre dois jogadores. É muita diversão, mano!

**Ronny Marinoto**

| AVALIAÇÃO | | NOTA FINAL |
|---|---|---|
| Gráficos | 8,0 | 7,2 |
| Som | 6,5 | |
| Jogabilidade | 6,5 | |
| Diversão | 7,5 | |
| Replay | 7,0 | |

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES – L – LIVRE

| | |
|---|---|
| Tipo de jogo: | corrida |
| Publisher: | Nintendo |
| Desenvolvimento: | Rare |
| Salva? | sim |
| Tamanho: | 32 megabits |
| Número de jogadores: | 1 a 2 simultâneos |



É hora de arrepiar.
©1995 - 2001 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.
TM, ® e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo of America Inc. © 2001 Nintendo of America Inc.
Compatível com Transfer Pack ™ N64
1-4 Jogadores/Simultâneos
RECOMENDADO PARA
LIVRE
TODAS AS IDADES
Visite o nosso site: www.nintendo.com.br
Para saber onde encontrar, ligue para o BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 3814.8234
Jogo, Console e Transfer Pak™ N64 vendidos separadamente
Esta é a verdadeira batalha. Pokémon Stadium 2 traz mais de 250 personagens e é o único lugar para onde você pode transferir seus Pokémon das versões Vermelha, Azul, Amarela, Gold e Silver e travar combates em 3D total. Incluindo 12 novos minigames que vão fazer você pirar!
Pokémon Stadium 2
NINTENDO 64
Nintendo
by gradiente



# MARVIN CONTRA-ATACA!

**Temos que pegar! Não é Pokémon, mas sim a seqüência de Collector: Alert!**

Há pouco tempo, a Infogrames pôs no mercado um dos games mais interessantes já lançados para o Game Boy Color: Looney Tunes Collector: Alert! No game, cheio de ação e com uma enorme variedade de personagens, você precisava impedir que espécimes da Terra fossem levados pra Marte. Começando com Pernalonga, você devia recrutar novos amigos durante sua aventura, tudo para capturar Marvin, um marciano alucinado com uma fixação doentia por explodir a Terra.

Apesar de seguir o mesmo estilo de jogo, Marvin Contra-Ataca! apresenta uma história diferente. Aqui, você comanda o próprio Marvin, e deve hipnotizar personagens para eles o ajudarem a recuperar as peças de seu radar. Só assim ele poderá acionar uma máquina destrutiva para tirar a Terra da frente da Lua, para assim poder contemplar a beleza do satélite do quintal de sua casa, em Marte. Conquistar novos aliados é muito importante, graças a suas habilidades. Você começa o game com Marvin, mas ele só tem uma arma alienígena que dispara raios. Para saltar, você precisa da ajuda do cachorro K-9, que também pode entrar em buracos no chão. Para correr e se esquivar, é necessária a ajuda de Ligeirinho; para cruzar longas distâncias não existe opção melhor que o Papa-Léguas, e por aí vai. São dezesseis personagens para controlar e 42 para adicionar a sua lista de fotos.

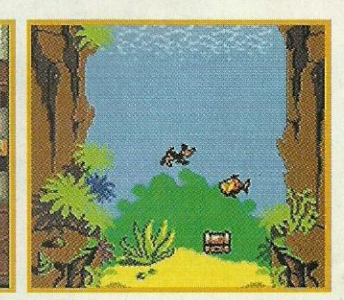
Além da aventura principal, o game oferece alguns minigames e também um modo Multiplayer que funciona com o Cabo Game Link ou com a porta infravermelha do console, que permite a interação com os personagens de Looney Tunes Collector: Alert!. Isso é extremamente interessante para quem quiser trocar alguns personagens que normalmente não existem em seu game. Alguém aí se lembrou de Pokémon?

## Quase igual... mas diferente

Para quem curte games de aventura e ação, Marvin Contra-Ataca! é um pratão cheio. Aqui, não basta apenas saltar de uma plataforma para outra ou destruir um inimigo. Em alguns momentos, você terá de gastar a cuca para descobrir onde estão os itens secretos, para saber qual personagem usar numa fase ou para derrotar um vilão. Muitas vezes, será necessário até trocar de personagem no meio da ação. A jogabilidade é simples e usa apenas um botão para atirar ou pular e outro para usar itens.

Quem já conhece Collector: Alert! vai se dar muito bem, já que ambos os games usam a mesma estrutura de jogo. As representações gráficas dos personagens e cenários são muito bem-feitas, respeitando muito bem o universo Cartoon da turma dos Looney Tunes. As músicas e sons, que são bem característicos nos desenhos, também estão presentes em peso e enriquecem ainda mais essa produção bacana da Infogrames. Com certeza, é um game que não pode faltar em sua coleção!

**Ivan Cordon**



**De Frajola a Patolino, toda a turma do Pernalonga dá seu recado**

**AVALIAÇÃO**

| Critério | Nota |
|---|---|
| Gráficos | 8,0 |
| Som | 7,5 |
| Jogabilidade | 8,0 |
| Diversão | 8,5 |
| Replay | 8,0 |
| **NOTA FINAL** | **8,1** |

RECOMENDADO PARA: L — TODAS AS IDADES

| | |
|---|---|
| Tipo de jogo: | aventura |
| Publisher: | Infogrames |
| Desenvolvimento: | Infogrames Lyon |
| Salva? | sim |
| Tamanho: | 16 megabits |
| Número de jogadores: | 1 a 2 simultâneos |



# MEGAMAN XTREME

## Prepare-se: X chegou pra detonar seu Game Boy Color



Com certeza, você já viu esse robô em algum lugar...

MegaMan é uma das maiores sagas dos video games. Tudo começou na época do Nintendinho, e saiu da cabeça de Yoshiki Okamoto, um dos grandes criadores da Capcom. Na cola dos games do Mario, foi ele quem deu vida ao robozinho azul que tinha que salvar o mundo do cientista Dr. Willy. Fez tanto sucesso que virou sinônimo de todo um gênero de jogo (muitos games foram descritos como "plataforma no estilo Mega Man"), além de ter gráficos inovadores que mais tarde foram copiados por diversas empresas.

Com o lançamento do Super NES, os jogos do herói ganharam histórias exclusivas e gráficos ainda mais modernos e bonitos. Isso pôde ser visto em Mega Man X, que logo se tornou uma das aventuras mais populares do console. E foi aproveitando a eterna popularidade desse game que a Capcom lançou este Mega Man Xtreme. Desta vez, o computador central da base do herói foi infectado por um estranho vírus. X deverá ser teleportado para dentro da máquina, para enfrentar velhos inimigos e dar fim à ameaça.

### O estilo é o mesmo, mas os gráficos... quanta diferença!

Com certeza, todo gamemaníaco que se preze já topou com um dos games do Mega Man na vida. Mas se você não é um desses "entendidos", fique sabendo que o estilo de jogo é bem descomplicado. Controlando X, você só terá que avançar pelos cenários da esquerda para a direita, destruindo robôs e detonando os chefões em cada uma das fases. Além disso, terá também que incrementar a sua armadura, procurando por novos pedaços e recolhendo tanques escondidos no cenário.
Outro fator impressionante é a diversidade de robôs, que quase não se repetem no decorrer das fases. Ponto também para a movimentação dos personagens, a resposta dos controles e a trilha sonora, muito bem-feitas e com uma qualidade impressionante se comparadas aos jogos anteriores do azulzinho. E para facilitar a vida dos jogadores, há uma bateria para salvar seu progresso, e os controles foram modificados. Assim, a X Buster (principal arma de X) é carregada automaticamente, sem a necessidade de manter o botão apertado.
Comparando com as outras versões já lançadas para o portátil, Xtreme é, com certeza, a melhor de todas. Pode jogar sem medo, porque apesar da jogabilidade turbinada, este continua sendo o bom e velho Mega Man de sempre.

**Renato Siqueira**

| AVALIAÇÃO | |
|---|---|
| Gráficos | 9,0 |
| Som | 8,0 |
| Jogabilidade | 8,5 |
| Diversão | 9,0 |
| Replay | 8,0 |
| **NOTA FINAL** | **8,6** |

RECOMENDADO PARA L LIVRE TODAS AS IDADES

| | |
|---|---|
| Tipo de jogo: | ação |
| Publisher: | Capcom |
| Desenvolvimento: | Capcom |
| Salva? | sim |
| Tamanho: | 8 megabits |
| Número de jogadores: | 1 |



# CONTRA

# TUDO SOBRE A SÉRIE QUE REDEFINIU OS GAMES DE AÇÃO E TIROTEIO

POR CASSIANO BARBOSA

Os anos 80 foram o auge dos filmes de ação podreira. Toda a garotada adorava os filmes de Stallone e Schwarzenegger, onde a premissa básica era destruir tudo o que se via na frente, usando todas as armas possíveis. E é justamente por isso que ninguém se espantava quando as pessoas diziam que, ao jogar um game da série Contra, elas se sentiam como se estivessem comandando um desses brutamontes (ou até os dois ao mesmo tempo, no modo para dois jogadores) em suas televisões. Contra tinha efeitos visuais impressionantes, um poderoso exército alienígena e fazia melhor o que games como Commando e Ikari Warriors já haviam tentado anteriormente. Contendo ação incessante em fases de plataforma e outras formas de visão, chefes de fase descomunais, fortalezas superequipadas, toneladas de soldados inimigos, você sentia toda a emoção de lutar sozinho (ou com um amigo) contra um milhão.

## Contra

**Console: NES**
**Ano de lançamento: 1988**

Lançado em 1988, a Konami usou toda sua experiência de fazer games clássicos de ação (como Gradius) e criou um game como nenhum outro. A diferença é que, em vez de batalhar frotas interestelares com uma nave, você comanda um soldado contra um exército de aliens controlado por um ser superior chamado Mother Brain. Mas as comparações com outros games da Konami não param aí. É fácil reconhecer monstros que também aparecem na série Gradius, cenários "orgânicos" e, é claro, a presença do código tradicional da empresa. Se você não conhece ainda, é legal aprender: Na música de introdução, pressione: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A, Start. Com isso, você terá trinta vidas para cada um dos três Continues do jogo, o que torna a destruição de qualquer exército uma moleza só.



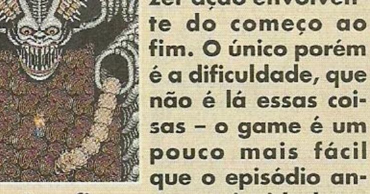
**Cotação: 8,0**

## Super C

**Console: NES**
**Ano de lançamento: 1990**

Super C é outro jogo que superou o original: ele tinha gráficos muito mais detalhados, armas melhores, inimigos e fases muito maiores que o primeiro Contra. Mas como isso não é o bastante para se fazer um grande jogo, a Konami não decepcionou ao trazer ação envolvente do começo ao fim. O único porém é a dificuldade, que não é lá essas coisas – o game é um pouco mais fácil que o episódio anterior. Por fim, uma curiosidade: a Konami mudou o título de Super Contra para Super C para que as pessoas não relacionassem o jogo com o escândalo Irã-Contra do governo Reagan.



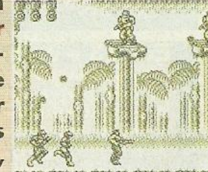


**Cotação: 9,0**

## Operation C

**Console: Game Boy**
**Ano de lançamento: 1990**

A adaptação para Game Boy apareceu bem no começo da vida do console portátil, com gráficos e jogabilidade bem parecidos com a versão de Super C, lançado no mesmo ano. Apesar de não se poder jogar com duas pessoas simultaneamente, como todos os outros jogos da série, Operation C trouxe o personagem em maior escala. Com isso, o tamanho da tela do Game Boy não atrapalhava a jogabilidade, o que era bem comum na primeira leva de jogos do console.



**Cotação: 7,0**

TRA

## Contra III: Alien Wars

**Console: Super NES**
**Ano de lançamento: 1992**

Contra III é considerado por alguns como a melhor versão da série, e não é pra menos: ele é o que mais impressionou em termos de gráfico e som, além de manter suas outras qualidades. Aqui, a Konami não economizou esforços em utilizar o melhor que o Super NES podia mostrar na época: as rotações e efeitos de zoom apareciam freqüentemente em todas as fases, gerando um impacto inédito para o jogador: pela primeira vez podia-se ver aviões indo direto para a tela da televisão ou aranhas ciborgues gigantescas girando em ambiente livre. Por conter também um som estéreo espetacular, concluímos que Contra III deveria servir de exemplo de como uma adaptação de um console para outro pode causar um grande impacto.





Cotação: 9,5

## Contra III: Alien Wars

**Console: Game Boy**
**Ano de lançamento: 1992**

Contra III: The Alien Wars foi uma boa conversão para a tela portátil do Game Boy do grandioso jogo para Super NES. O único porém é que as fases lembram tanto a versão de 16 bit, que a tela Dot Matrix tira um pouco do impacto de todos aqueles efeitos tridimensionais. Mesmo assim, ele é diversão garantida para os fãs que querem levar um ótimo game de ação pra qualquer lugar.



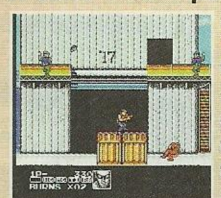


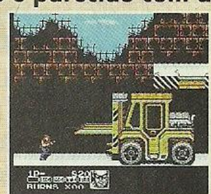
Cotação: 7,0

## Contra Force

**Console: NES**
**Ano de lançamento: 1992**

A série Contra podia ter ficado sem essa. Pra começar, Contra Force não tem nada a ver com aliens, nem se compara aos outros episódios em termos de qualidade e tem uma estrutura de jogo bastante diferente. Neste episódio, Contra Force é uma força de elite representada por quatro soldados em vez de dois, cada um com suas respectivas habilidades. O esquema de armas é parecido com a série Gradius, já que cada item pego aumenta o poder de fogo da arma do soldado. Se fôssemos ver somente por esse ângulo, essas novidades até poderiam ser boas, mas os gráficos medíocres, o excesso de Slowdown (lentidão) e andamento de jogo tedioso tornam esse jogo totalmente dispensável.





Cotação: 3,0

## Conker's Bad Fur Day N64

### Truques sujos para um jogo sujo

Entre na tela Cheats e digite uma das passwords a seguir para habilitar todos os capítulos do jogo.

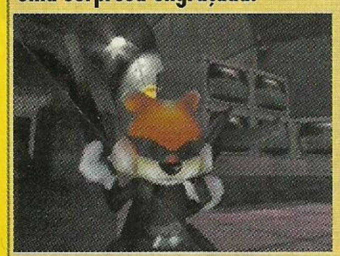
| Capítulo | Senha |
|---|---|
| Barn Boys | PRINCEALBERT |
| Bats Tower | CLAMPIRATE |
| Sloprano | ANCHOVYBAY |
| Uga Buga | MONKEYSCHIN |
| Spooky | SPANIELSEARS |
| It's War | BEELZEBUBSBUM |
| The Heist | CHOCOLATESTARFISH |
| Todos os capítulos e cenas | WELDERSBENCH |
| Cinqüenta continues | DUTCHOVENS |
| Cinqüenta vidas | DRACULASTEABAGS |
| Nível fácil | EASY |
| Nível muito fácil | VERYEASY |

### Personagens para o Multiplayer

| Personagens | Senha |
|---|---|
| Conker | WELLYTOP |
| Neo Conker | EASTEREGGSRUS |
| Gregg (Morte) | BILLYMILLROUNDABOUT |
| Chefe das Doninhas | CHINDITVICTORY |
| Guerreiro pré-histórico | EATBOX |
| Sargento | RUSTYSHERIFFSBADGE |
| Zumbis e colonos | BEEFCURTAINS |

### Nova animação de morte no Multiplayer

Na tela de Cheats, use a senha SPUNKJOCKEY. Daí, no Multiplayer, use a serra elétrica ou uma espada para acertar o inimigo. Você terá uma surpresa engraçada.






## Tony Hawk's Pro Skater 2 GBC



### Super Passwords

No menu principal, escolha a opção Password Input. Coloque um dos códigos a seguir, depois retorne para habilitar o truque.

BTO7ZTPTTBBV: todas as pranchas, todos os objetivos completos e 70.000 na conta, jogando com Tony Hawk.

VTO!3TT!TZT1: todos os objetivos completos, todas as pranchas e 80.000 na conta, jogando com o Tony Hawk.

## Chicken Run GBC

### Mil e um códigos

Sem galinhagem, as passwords mais penosas do portátil. Use os símbolos para cada código.

| | |
|---|---|
| Pular fases | oval, triângulo, círculo, retângulo |
| Tempo infinito | losango, oval, cruz, coroa |
| Milho infinito | triângulo, triângulo, águia, círculo |
| Sem alarme | coroa, círculo, oval, triângulo |

### Todas as fases

| Estágio | Senhas |
|---|---|
| 2 | círculo, cruz, coroa, águia |
| 3 | losango, águia, oval, círculo |
| 4 | cruz, águia, círculo, círculo |
| 5 | coroa, losango, coroa, oval |
| 6 | triângulo, losango, cruz, retângulo |
| 7 | oval, triângulo, cruz, círculo |
| 8 | losango, retângulo, cruz, coroa |
| 9 | oval, triângulo, águia, losango |
| 10 | círculo, águia, cruz, águia |
| 11 | retângulo, cruz, retângulo, losango |
| 12 | águia, losango, cruz, triângulo |
| 13 | retângulo, cruz, águia, águia |
| 14 | triângulo, coroa, triângulo, triângulo |
| 15 | círculo, coroa, cruz, oval |
| 16 | triângulo, retângulo, águia, águia |
| 17 | círculo, retângulo, triângulo, losango |
| 18 | coroa, triângulo, losango, retângulo |
| 19 | cruz, retângulo, retângulo, coroa |
| 20 | retângulo, losango, triângulo, águia |
| 21 | coroa, triângulo, cruz, retângulo |
| 22 | oval, cruz, coroa, cruz |
| 23 | coroa, retângulo, cruz, oval |
| 24 | oval, losango, triângulo, losango |



## Army Men: Air Combat GBC

### Passwords militares

Use os símbolos para cada código.

| Fase | Password |
|---|---|
| 2 | caixa, cruz, caixa, caixa |
| 3 | foguete, foguete, foguete, cruz |
| 4 | curativo, foguete, caixa, caixa |
| 5 | cruz, curativo, cruz, foguete |
| 6 | capacete, foguete, curativo, capacete |
| 7 | caixa, cruz, foguete, cruz |
| 8 | foguete, curativo, cruz, capacete |
| 9 | curativo, curativo, foguete, foguete |
| 10 | cruz, capacete, cruz, capacete |
| 11 | capacete, curativo, cruz, capacete |
| 12 | caixa, cruz, curativo, curativo |
| 13 | foguete, cruz, capacete, capacete |
| 14 | curativo, cruz, caixa, curativo |
| 15 | cruz, caixa, curativo, capacete |
| 16 | capacete, cruz, foguete, curativo |

## Pokemon Puzzle Challenge GBC

### Aumentar o tempo após os combos
Rapidamente, faça a seqüência: esquerda, A, B, cima, assim que o Pikachu aparecer na tela da Game Freaks. Um som confirmará que o código funcionou. Você ganhará mais tempo de tela congelada após executar combos.

### Turbo Mode
Rapidamente, faça a seqüência: B, A, esquerda, esquerda, assim que o Pikachu aparecer na tela da Game Freaks. Um som confirmará que o código funcionou. No modo de jogo Marathon, você poderá acessar o nível 99 de velocidade.

### Superdificuldades insanas
Complete o modo Challenge na dificuldade Normal e acumule um ovo e mais seis Pokémon de reserva. Selecione a opção Challenge e comece um novo jogo. Na tela de seleção de dificuldades, coloque o cursor sobre a opção Hard, segure Select e aperte A. A opção S-Hard vai aparecer. Quer mais pauleira? Coloque o cursor sobre esta opção, segure Select e aperte A. Uma nova opção vai surgir – a Intense, ainda mais difícil que a S-Hard.

### Opções secretas
Na tela de opções, aperte Select + A para abrir uma tela com mais opções.

### Habilite os novos Pokémon
**Bellossom:** selecione o modo Challenge para um jogador e jogue na dificuldade Normal. Derrote qualquer líder de ginásio em menos de 25 segundos. A treinadora secreta Clair irá desafiá-lo. Se vencer, Bellossom será sua.

**Elekid:** entre na opcão Records, selecione Others e entre em PKMN. Jogue nos diferentes modos (sugerimos o Time Zone) e vá acumulando experiência com seu monstrinho. Quando seu Pokémon estiver muito forte, o ovo vai chocar e um Elekid vai nascer.

**Marril:** depois de ter vencido Clair, selecione o modo Challenge para um jogador e escolha a dificuldade Normal. Durante uma partida, faça uma seqüência de quatro combos e vença o adversário. Você será desafiado pelo treinador Swimmer. Se vencer, o Marril será seu.

**Pichu:** selecione o modo Challenge para um jogador e escolha a dificuldade Normal. Mantenha-se na disputa por mais de quatro minutos (sem vencer o adversário ou ser derrotado) e, depois, vença a partida. Você será desafiado pelo Pokéfan. Se vencer, o Pichu será seu.

**Pikachu:** após ter vencido Clair, selecione o modo Challenge para um jogador e escolha a dificuldade Normal. Durante uma batalha, faça um combo com seis blocos e vença o adversário. Você será desafiado pelo treinador Gentleman. Se vencer, adivinhe?... o Pikachu será seu.

**Sentret:** após ter vencido Clair, selecione o modo Challenge para um jogador e escolha a dificuldade Normal. Durante uma batalha, faça um combo com sete blocos e vença o adversário. Você será desafiado pela treinadora Beauty. Se vencer, você já sabe: o Sentret está na mão.

**Togepi:** após ter vencido Clair, selecione o modo Challenge para um jogador e escolha a dificuldade Normal. Durante uma batalha, faça um combo com dez blocos e vença o adversário. Você será desafiado pelo treinador Pokéfan. Se vencer, você ganhará um Togepi.

**Igglybuff:** você ganhará este Pokémon após acumular algumas (muitas) horas de jogo. Ele surgirá aleatoriamente.

### Como fazer os ovos chocarem
Jogue em todos os modos disponíveis. Com o passar do tempo, os ovos serão chocados automaticamente.

## Star Wars: Episode 1 – Obi-Wan's Adventures GBC

### Passwords de fases

| Fase | Nome | Password |
|---|---|---|
| 2 | Trade Federation Landing Craft | BQVQK |
| 3 | Naboo Swamp | WNLRM |
| 4 | Naboo Swamp e Sacred Place | SDGNK |
| 5 | Coruscant | CNLML |
| 6 | Catacombs of Theed | BXGTG |
| 7 | Streets of Theed | QSRVJ |
| 8 | Queen Amidala's Palace | TKGJZ |
| 9 | The Final Battle | LPZCP |



## Mega Man Xtreme GBC

### Níveis pauleira
**Modo difícil:** complete o jogo uma vez para habilitar o modo Hard.

**Modo Extremo:** complete o jogo no modo Hard e o modo Extreme ficará disponível. Neste modo aparecerão oito novos chefes que não fazem parte da história original.

## Army Men 2 GBC

### Mais passwords militares

Use os símbolos para cada código.

| Fase | Password |
|---|---|
| 1 | morteiro, tanque, morteiro, jipe |
| 2 | jipe, jipe, morteiro, avião |
| 3 | tanque, granada, tanque, morteiro |
| 4 | rifle, morteiro, jipe, avião |
| 5 | morteiro, rifle, avião, jipe |
| 6 | morteiro, granada, rifle, helicóptero |
| 7 | avião, granada, rifle, tanque |
| 8 | granada, morteiro, helicóptero, morteiro |
| 9 | tanque, morteiro, rifle, tanque |
| 10 | jipe, helicóptero, tanque, morteiro |
| 11 | rifle, morteiro, granada, morteiro |
| 12 | jipe, helicóptero, granada, helicóptero |
| 13 | avião, avião, granada, morteiro |
| 14 | avião, rifle, avião, helicóptero |
| 15 | rifle, helicóptero, helicóptero, tanque |
| 16 | helicóptero, helicóptero, rifle, granada |
| 17 | rifle, tanque, avião, morteiro |
| 18 | rifle, rifle, granada, jipe |
| 19 | rifle, jipe, helicóptero, granada |
| 20 | helicóptero, granada, rifle, jipe |
| 21 | morteiro, granada, helicóptero, jipe |
| 22 | rifle, tanque, helicóptero, rifle |
| 23 | avião, jipe, tanque, morteiro |
| 24 | helicóptero, rifle, jipe, morteiro |
| 25 | tanque, granada, avião, granada |
| 26 | avião, tanque, rifle, morteiro |
| 27 | tanque, tanque, jipe, tanque |
| 28 | jipe, tanque, jipe, morteiro |

## 102 Dalmatians: Puppies To The Rescue GBC

### Passwords caninos

Use os símbolos para cada código.

| Fase | Password |
|---|---|
| 2 | dado, osso, osso, dado |
| 3 | dado, chave, osso, máquina |
| 4 | dado, osso, tigela, brinquedo |
| 5 | osso, dado, cão, osso |
| 6 | osso, dado, máquina, tigela |
| 7 | osso, osso, pata, cão |
| 8 | osso, osso, pata, brinquedo |
| 9 | osso, brinquedo, chave, osso |
| 10 | osso, brinquedo, chave, dado |
| 11 | osso, brinquedo, osso, máquina |
| 12 | osso, máquina, dado, brinquedo |
| 13 | osso, máquina, brinquedo, chave |
| 14 | osso, brinquedo, pata, tigela |
| 15 | osso, brinquedo, brinquedo, máquina |
| 16 | osso, pata, brinquedo, brinquedo |
| 17 | brinquedo, osso, chave, osso |
| Bonus 1 | máquina, dado, dado, dado |
| Bonus 2 | máquina, dado, dado, máquina |

## Mega Man 64 N64

### Jogo mais fácil ou mais difícil

**Dificuldade Hard:** termine o jogo no modo Normal para habilitar o modo Hard.

**Dificuldade Easy:** termine o jogo no modo Hard para habilitar o modo Easy.

**Bônus extra:** complete o jogo na dificuldade Hard para habilitar os equipamentos Jet Skate e o Max Buster desde o início do jogo.

## Tom And Jerry In Fists Of Furry N64

### Encontrando os amigos e parceiros

Termine o jogo com o personagem indicado para habilitar um novo personagem.



**Tom ou Jerry:** habilita Duckling
**Duckling:** habilita Butch
**Butch:** habilita Spike Jr.
**Spike Jr.:** habilita Tuffy
**Tuffy:** habilita Spike
**Spike:** habilita o modo Teamplay

## Mickey's Speedway USA N64

### Jogue com Huguinho

Se você tiver o Transfer Pak e a versão para Game Boy deste game, poderá habilitar mais um personagem secreto. Coloque o cartucho de Speedway USA do GBC em seu Transfer Pak e encaixe-o no seu controller de N64. Agora, ligue o cartucho de Mickey Speedway USA no N64. Uma tela irá surgir, indicando que você pode correr com o Huguinho.

## Big Mountain 2000 N64

### Pistas espelhadas

Complete o jogo uma vez. Depois, quando for selecionar uma pista para correr, coloque o cursor sobre ela e pressione Z.

### Personagens secretos

Complete o jogo correndo todas as pistas no modo Mirror, nas competições de ski e snowboarding. Os personagens habilitados serão os seguintes: um urso, um robô e um discotecário (JJ).



## Mario Tennis GBC

### Quadra do Castelo

Jogue o minigame de Luigi (Luigi's Shooting Star) e vença os dois primeiros níveis. No terceiro, bata o recorde de 60 pontos para habilitar a Castle Court no modo Exhibition e para dois jogadores.

### Quadras dos Trópicos

Jogue o minigame do Baby Mario (Baby Mario's Target Shot) e vença os dois primeiros níveis. No terceiro, bata o recorde de 60 pontos para habilitar a Tropics Court no modo Exhibition e para dois jogadores.

### Quadra das selvas

Jogue o minigame do Donkey Kong (Donkey Kong's Banana Bunch) e vença os dois primeiros níveis. No terceiro, bata o recorde de 60 pontos para habilitar a Jungle Court no modo Exhibition e para dois jogadores.

### Quadra estelar

Jogue o minigame do Mario (Mario's Boo Blast) e vença os dois primeiros níveis. No terceiro, bata o recorde para habilitar a Star Court no modo Exhibition e para dois jogadores.

### Jogue com os tenistas-estudantes

Derrote seus adversários nas ligas Junior, Senior, Varsity e Traveling para habilitar os novos personagens na tela de escolha de personagens.

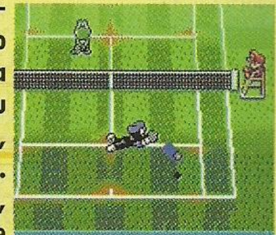
### Jogue com Mario

Termine a Mario Tour no modo simples (Singles).

### Jogue com Peach

Termine a Mario Tour no modo de duplas (Doubles).

### Personagens do N64



Você precisará do Transfer Pak e do cartucho de Mario Tennis. Ligue o N64 com o acessório conectado (e Mario Tennis para GBC), selecione a opção Transfer no menu principal. Escolha a opção Game Pak Check, depois selecione Transfer N64 Characters. Você poderá transferir Waluigi, Wario, Yoshi e Bowser para o cartucho de Game Boy. Entre na tela de minigames para encontrar quatro novos joguinhos.

## Daikatana N64



### Seleção de fases

Na tela Level Select, aperte a seqüência: C↑, C→, C↓, C←, R, L, Z, C↑, C→, C↓, C←. Se fizer corretamente, um som vai confirmar o funcionamento do truque e você poderá selecionar qualquer fase.

### Todas as armas

Na tela Level Select, aperte a seqüência: C←, C↓, C→, C↑, Z, L, R, C←, C↓, C→, C↑. Um som vai confirmar o funcionamento do truque e você poderá escolher qualquer arma do jogo.

## Ultimate Mortal Kombat 3 SNES

### Fatalities, Brutalities, Friendships e Babalities

Legenda: [ ] = segurar, ( ) = soltar, T = trás, B = baixo, BF = diagonal baixo/frente, C = cima, F = frente, BLK = bloqueio, R = corrida, SB = soco baixo (B), CB = chute baixo (A), SA = soco alto (Y), CA = chute alto (X)
Fat = Fatality, St. Fat = Stage Fatality, Bab = Babality, Fri = Friendship, Brut = Brutality
N/D = não disponível
Mercy: [R] B, B, B, B (R)
Distâncias: P = perto, 1P = um passo, 2P = dois passos, -2P = menos de 2 passos, +2P = mais de 2 passos, L = longe, TI = tela inteira, QD = qualquer distância
(Stage Fatality = sempre de perto; Babality = qualquer distância)

### SHANG TSUNG

| | |
|---|---|
| Fat. 1: [SA] B, F, F, B,(SA) | P |
| Fat 2: [SA] R, BLK, R, BLK (SA) | P |
| Fri: CB, R, R, B | -2P |
| Bab: R, R, R, CB | |
| St. Fat: [BLK] C, C, T, SB | |
| Brut: SA, BLK, BLK, BLK, CB, SA, SB, SB, BLK, BLK, BLK | |

METAMORFOSES:

| | |
|---|---|
| Cyrax: BLK, BLK, BLK | Noob Saibot: N/D |
| Ermac: B, B, C | Sindel: T, B, T, CB |
| Jade: F, F, B, B + BLK | Smoke (robô): N/D |
| Jax: F, F, B, SB | Smoke (humano): N/D |
| Kabal: SB, BLK, CA | Sonya: R + BLK + SB + B |
| Kano: T, F, T + BLK | Stryker: F, F, F, CA |
| Kitana: F, B, F, R | Sub-Zero (mascarado): F, B, F, SA |
| Kung Lao: R, R, BLK, R | Sub-Zero (sem máscara): F, B, F, SA |
| Liu Kang: F, B, T, C, F | Rain: N/D |
| Mileena: R, BLK, CA | Reptile: R, BLK, BLK, CA |
| Nightwolf: C, C, C | Scorpion: B, B, F, SB |
| | Sektor: B, F, T, R |

### SINDEL

| | |
|---|---|
| Fat 1: R, R, BLK, BLK, R + BLK | 2P |
| Fat 2: R, R, BLK, R, BLK | P |
| Fri: R, R, R, R, R + C | +2P |
| Bab: R, R, R, C | |
| Brut: SA, BLK, CB, BLK, CB, CA, BLK, CA, CB, BLK, SB | |

### ERMAC

| | |
|---|---|
| Fat 1 : R, BLK, R, R, CAP | |
| Fat 2: B, C, B, B, B, BLK | 1P |
| Fri: não tem | |
| Bab: F, F, B, F, CA | |
| St. Fat: R, R, R, R, CB | |
| Brut: SA, SA, SB, BLK, CA, CB, CB, BLK, SA, SB, CB, CA | |

### LIU KANG
Fat 1: F, F, B, B, CB QD
Fat 2: C, B, C, C, R + BLK 1P
Fri: B + R, B + R, B + R TI
Bab: B, B, B, CA
St. Fat: R, BLK, BLK, CB
Brut: SA, SB, SA, BLK, CB, CB, CA, CB, CA, SB, SB, SA

### RAIN
Fat : não tem
Fri: não tem
Bab: F, T, T, SA
St. Fat: não tem
Brut: SA, SA, BLK, CB, CA, BLK, CB, CA, BLK, SA, SB

### STRIKER
Fat 1: F, F, F, F, CB L
Fat 2: B, F, B, F, BLK P
Fri: SB, R, R, SB -2P
Bab: B, F, F, T, SA
St. Fat: [BLK]F, C, C, CA
Brut: SA, SB, CA, CB, SA, SB,CB, CA, SA, CB, CB

### NOOB SAIBOT
Fat : não tem
Fri: não tem
St. Fat: B, BF, F, BLK
Bab: F, F, F, SB
Brut: SA, CB, SB, BLK, CB, CA, SA, SB, BLK, SB, CB, CA

### JAX
Fat 1: [BLK] C, B, F, C (BLK) P
Fat 2: R, BLK, R, R, CB L
Fri: CB, CB, R, R, CB -2P
Bab: B, B, B, CB
St. Fat: [BLK] C, C, T, SB
Brut: SA, SA, SA, BLK, SB, SA, SA, SA, SA, BLK, SB, SA

### SMOKE (humano)
Fat 1: R, BLK, R, R, CA P
Fri: não tem
Bab: não tem
St Fat: não tem
Brut: SA, SA, BLK, CB, CA, SA, CA, SA, CA, SB, CB

### SONYA
Fat 1: T, F, B, B + R +2P
Fat 2: [BLK + R] C, C, T, B (BLK + R) TI
Fri: T, F, T, B + R +2P
Bab: B, B, B, F, CB
St. Fat: F, F, B, SA
Brut: SA, CB, BLK, SA, CB, BLK, SA, SB, BLK, CA, CB

### SMOKE (robô)
Fat 1:[BLK] C, C, F, B TI
Fat 2: R + BLK, B, B, F, C 2P
Fri: R, R, R, CA L
St. Fat: F, F, B, CB
Bab: B, B, T, T, CA
Brut: SA, CB, CB, CA, BLK, BLK, SB, SB, SA, BLK, BLK

### KITANA
Fat 1: R, R, BLK, BLK, CB P
Fat 2: T, B, F, F, CA P
Fri: B, T, F, F, SA +2P
Bab: F, F, B, F, CA
St. Fat: F, B, B, CB
Brut: SA, SA, BLK, CA, BLK, CB, BLK, SA, BLK, SA, BLK

### SUB-ZERO (mascarado)
Fat 1: B, B, B, F, SA P
Bab: não tem
St. Fat: R, R, R, R, CB
Fri: não tem
Brut: SA, SB, SA, SA, BLK, CB, CB, CA, CB, CA, SB, SA, SB

### MILEENA
Fat 1: B, F, B, F, SB P
Fat 2: T, T, T, F, CB L
Fri: B, B, T, F, SA QD
Bab: B, B, F, F, SA
St. Fat: B, B, B, SB
Brut: SA, SB, SB, SA, BLK, CA, CB, CA, BLK, SA, SB

### SUB-ZERO (sem máscara)
Fat 1: BLK, BLK, R, BLK, R P
Fat 2: T, T, B, T + R 2P
Fri: CB, CB, R, R, C 2P
St. Fat: T, B, F, F, CA
Bab: B, T, T, CA
Brut: SA, CB, CA, SB, SA, CA, CA, SA, SA, SA, SB, AS

### KUNG LAO
Fat 1: R + BLK, R + BLK, B 2P
Fat 2: F, F, T, B, SA P
Fri: R, SB, R, CB +2P
St. Fat: B, B, B, F, F, CB
Bab: B, F, F, SA
Brut: SA, SB, CB, CA, BLK, SA, SB, CB, CA, BLK, SA, SB

### CYRAX
Fat 1: [BLK] B, B, C, B, (BLK), SA 2P
Fat 2: B, B, F, C, R P
Fri: R, R, R, C -2P
St. Fat: B, F, B, SB
Bab: F, F, T, SA
Brut: SA, CA, SA, CA, CA, SA, CA, SA, CA, CB, SB

### JADE
Fat 1: R, R, R, BLK, R P
Fat 2: C, C, B, F, SA P
Fri: T, B, T, T, CA QD
Bab: B, B, F, B, CA
St. Fat: não tem
Brut: SA, CB, SA, SB, CA, CA, CB, BLK, BLK, SA, CA

### SEKTOR
Fat 1: SB, R, R, BLK 1P
Fat 2: T, F, F, F, T, BLK +2P
Fri: R, R, R, R, B +2P
St. Fat: R, R, R, B
Bab: T, B, B, B, CA
Brut: SA, SA, BLK, BLK, CA, CA, CB, CB, CB, SB, SB, SB, SA

### KABAL
Fat 1: R, BLK, BLK, BLK, CA P
Fat 2: B, B, T, F, BLK +2P
Fri: R, CB, R, R, C -2P
St. Fat: BLK, BLK, BLK, CA
Bab: R, R, CB
Brut: SA, BLK, CB, CB, CB, CA, SB, SB, SB, SA, SB

### REPTILE
Fat 1: T, F, B, BLK +2P
Fat 2: F, F, C,C, CA 1P
Fri: B, F, F, T, CA 1P
Bab: F, F, T, B, CB
St. Fat: BLK, R, BLK, BLK
Brut: SA, BLK, CA, CA, BLK, SA, SB, CB, CB, BLK, SB

### NIGHTWOLF
Fat 1: T, T, B, SA +2P
Fat 2: C, C, T, F, BLK P
Fri: R, R, B, R, B +2P
St. Fat: R, R, BLK
Bab: F, T, F, T, SB
Brut: SA, SA, CA, CB, CB, BLK, BLK, SB, SB, SA, CA

### SCORPION
Fat 1: F, F, B, C, R 1P
Fat 2: B, B, C, CA +2P
Fri: T, F, F, T, CB P
Bab: B, T, T, F, SA
St. Fat: F, C, C, SB
Brut: SA, SA, BLK, CA, CA, CA, CB, CA, SA, SA, SB, AS

### KANO
Fat 1: [SB] F, B, B, F (SB) P
Fat 2: SB, BLK, BLK, CA 2P
Fri: CB, CB, R, R, CA L
St. Fat: [BLK]C, C, T, CB
Bab: F, F, B, B, CB
Brut: SA, SB, BLK, SB, SA, BLK, CA, CB, BLK, CA, CB

## Donkey Kong 64 N64

**Como faço para derrotar o chefe Dogadon na quinta fase? O que devo fazer depois que ele começar a afundar a plataforma?**

Flávio Zavan – via e-mail

Proteja-se dos ataques de Dogadon correndo de um lado para o outro. Fique próximo ao barril de TNT no centro e, quando ele pular na plataforma, jogue o barril nele antes que ele atire um raio em sua direção. Repita esse passo até ele disparar um raio de energia enorme. Proteja-se, pendurando-se na beirada da plataforma. Em seguida, ele começará a afundar a plataforma. Nesse momento, bata no barril TNT para transformá-lo num barril Chunky. Use o barril, fique gigante e dê três supersocos nele (segure Z e pressione B). Repita esse passo mais seis vezes para derrotá-lo.

## The Legend of Zelda: Ocarina of Time N64

**Como faço para conseguir a escama dourada?**

Pedro Martini – via e-mail

Como Link adulto, entre no jogo da pescaria e pegue um peixe com mais de 20 libras (Pounds). Entregue-o para o homem no balcão para ganhar a Escama Dourada, que possibilita mergulhar mais fundo.

## Final Fantasy 3 Super NES

**Onde fica a sala que transforma Odin em outro Esper? Onde encontro o último dos Dragões Lendários?**

Fernando Pazin – via e-mail

Entre no Castelo Submarino, na sala onde Odin virou Magicite. Segure o botão A e procure por uma alavanca no tapete. Se acioná-la, você ouvirá um barulho e a tela irá tremer. Na sala da direita, aparecerá uma escada. Desça por ela e fale com a estátua da mulher para Odin se transformar em Raiden.
Em relação aos Dragões Lendários, não há uma ordem específica para pegá-los. Veja, abaixo, a lista de todos e verifique qual falta para você.

| Dragões | Locais |
|---|---|
| Blue Dragon | Ancient Castle |
| Earth Dragon | Opera House |
| Golden Dragon | Kefka's Tower |
| Ice Dragon | Narshe |
| Red Dragon | Phoenix Cave |
| Skull Dragon | Kefka's Tower |
| Storm Dragon | Mt Zozo |
| White Dragon | Fantastic's Tower |

## Mega Man X2 SNES

**Onde posso encontrar a cápsula com a armadura do peito?**

Davis Frozza – Indaial/SC

R: Na fase Robot Junkyard, entre no primeiro prédio onde há vários robôs caindo do teto e vá para a direita pulando no primeiro degrau. Vire para a esquerda e use a técnica Spin Wheel pelo chão. Use o Radar Optics para encontrar o local exato no chão para escavar. Use o Spin Wheel novamente para continuar a abrir o buraco para baixo até a armadura de peito.

## Super Smash Bros. N64

**Como faço para jogar com os Porygon, Kirby Team, Mario Bros e o Yoshi Team? E para abrir as fases do Metal Mario, da Master Hand e dos Porygon?**

César de Souza Camelo – via e-mail

Infelizmente, não é possível jogar com Porygon, Kirby ou Yoshi Team, muito menos entrar nas fases Metal Mario, Master Hand ou dos Porygons.

## Tomb Raider GBC

**Onde está a chave que deve ser usada na porta azul do Templo B?**

Caio de Sá Silva – São Paulo/SP

Do início da fase, nade para a direita. Saia da água e continue indo para a direita até o cristal que salva seu progresso na fase. Passando o cristal, desça a escada e pule na primeira plataforma à direita, usando a técnica Back Flip (segure o direcional para trás e pressione B). Suba até a parede de pedra e destrua-a com dinamite. Vá para a direita e desça pelo escorregador. No fim, pule para saltar os espinhos e continue seguindo para a direita até chegar a uma parte onde você será obrigado a descer. Na parte mais baixa da fase, vá para a esquerda, desça pelo escorregador e pendure-se na escada. Suba, ande para a esquerda e desça por outras escadas. Ao chegar ao chão, continue para a direita e entre na passagem, pressionado para cima. Assim que entrar, corra para a esquerda, pulando os buracos até encontrar uma passagem bem baixa. Execute um Roll (pressione para baixo + esquerda) para passar pelo buraco e encontrar o próximo cristal, que salva seu progresso, e a chave da porta azul.

**Tem dúvida em algum game Nintendo? Encalhou num trecho difícil de um jogo? Mande sua pergunta para nossos pilotos! Escreva para PERGUNTE AOS PILOTOS NINTENDO WORLD Rua Maracaí, 185 – Aclimação CEP: 01534-030 – São Paulo, ou mande um e-mail para pilotos@nintendoworld.com.br. As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.**

# TOAD

Toad é mais um dos fiéis amigos de Mario que está sempre à disposição quando o herói precisa de ajuda. O pequeno cogumelo faz isso porque sabe que, ao ajudá-lo, está colaborando com o lugar onde mora, além de tornar-se mais importante que qualquer outro morador de seu reino. Apesar de não ter estrelado quase nenhum game, Toad sempre apresentou valiosas contribuições às aventuras do bigodudo, como minijogos que dão valiosos itens ou estrelas escondidas. Isso sem contar as dicas e informações secretas, fornecidas sempre com carisma e presença de espírito inconfundíveis.

**Alguns games Nintendo que participou**

| Game | Plataforma | Ano |
|---|---|---|
| Super Mario Bros. | NES | 1985 |
| Super Mario Bros. 2 | NES | 1988 |
| Super Mario Bros. 3 | NES | 1990 |
| Super Mario World | Super NES | 1991 |
| Super Mario Kart | Super NES | 1993 |
| Super Mario All-Stars | Super NES | 1994 |
| Wario's Woods | Super NES | 1994 |
| Super Mario RPG: Legend of Seven Stars | Super NES | 1995 |
| Super Mario 64 | Nintendo 64 | 1996 |
| Mario Kart 64 | Nintendo 64 | 1997 |
| Mario Party | Nintendo 64 | 1998 |
| Mario Golf | Nintendo 64 | 1999 |
| Mario Party 2 | Nintendo 64 | 2000 |
| Mario Tennis | Nintendo 64 | 2000 |

| | |
|---|---|
| Nome completo: | Toad (Kinopio, no Japão). |
| Primeira aparição: | 1985, em Super Mario Bros. |
| Profissão: | amigo feliz do Mario, guardião da entrada do Reino dos Cogumelos, fiel criado do rei dos Cogumelos e da princesa Peach. |
| Habilidades principais: | pular, correr, arremessar objetos, empilhar bombas, administrar jogos e partidas esportivas. |
| Residência: | algum lugar do Reino dos Cogumelos. |
| Altura: | 84 cm |
| Peso: | 32 kg |


Os mangás chegaram para virar sua cabeça
A CONRAD traz para o Brasil o mangá em formato original. Agora você vai ler os quadrinhos japoneses como no Japão: de trás para a frente. Acompanhe desde o começo toda a saga de DRAGON BALL e CAVALEIROS DO ZODÍACO. Fique ligado, porque a cada semana vai ter um mangá esperando você nas bancas. Colecione!
Já nas bancas
MANGÁ CONRAD
AÇÃO DO FIM AO COMEÇO
www.heroi.com.br
MANGÁ
CONRAD
FRACTA


FRACTA
H
A Herói caiu na rede
Universo Herói:
nova revista + novo portal.
Vai encarar?
Acesse,
cadastre-se
e ganhe
prêmios!
WWW.HEROI.COM.BR
CONRAD
EDITORA
HERÓI
.COM.BR